# MagazinNES

MagazinNES No. 17
Año 7 No. 1
Ene-Jun 2013

REVISTA NO OFICIAL DE... Nintendo®

## KARNOV™

DE RUSIA
PARA LA PREHISTORIA

TEMAS DE INTERES
Tecnologias de Entretenimiento

NACION NES
Ruinas Griegas

DE FOTOGRAFIA
Fugas Famosas

PROHIBIDA SU VENTA

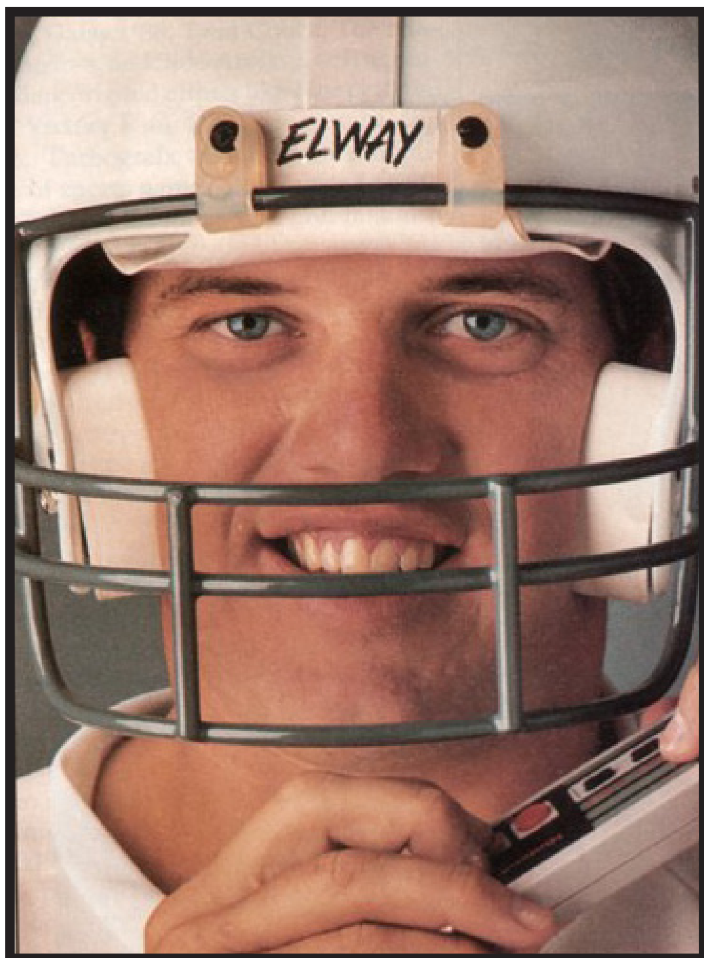


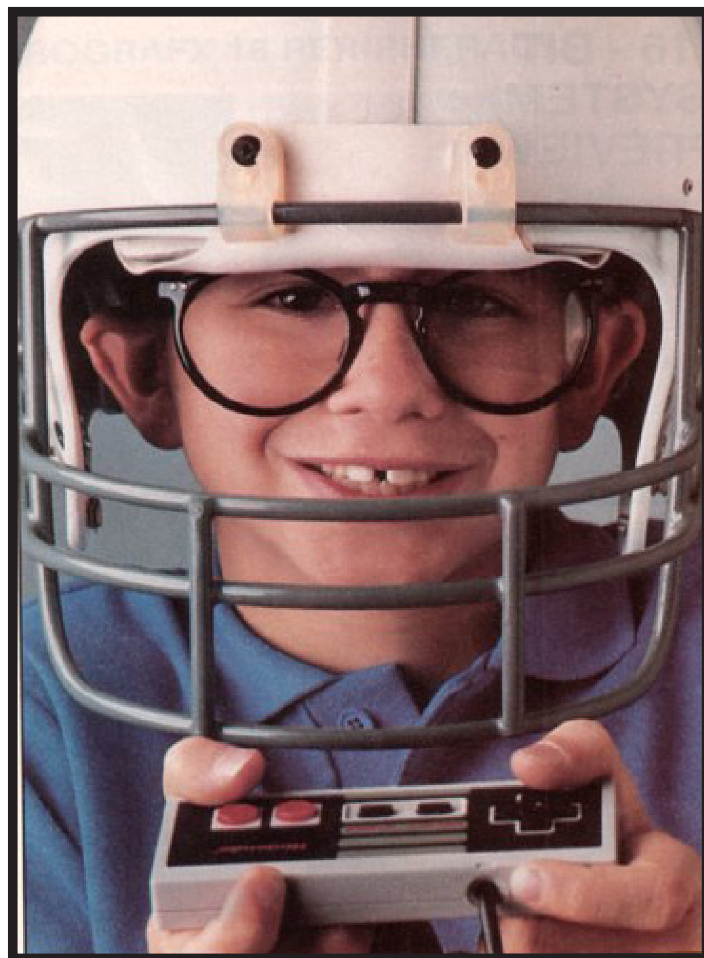
MagazinNES

magazinnes.blogspot.com

Reportaje Especial
LA COSA QUE LLEGO DEL
ESPACIO

Y TAMBIEN ALGUNAS PRIMICIAS DEL
ESPECIAL DEL MEGAMAN QUE TODOS
QUEREMOS (EXCEPTO WILLY)



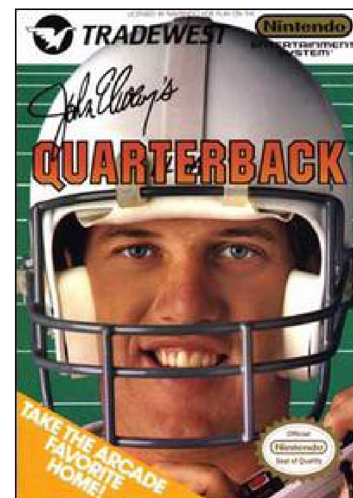
Un gran jugador. Merece otro igual.

## TERCERA Y DIEZ. Y A PUNTO DE HACER TOUCH DOWN...




Imagina que el equipo contrario tiene puesta su defensa en la línea de gol, pero tú has decidido que en lugar de entrar directo harás un increíble lanzamiento; y ahí estás, como el gran John Elway que llevas dentro, listo para atrapar el bolillo ¡y ganar el super tazón!

Ahora hazlo real desde tu gran NES, ¡porque tú también eres un gran jugador!









# Indice

PAGINA






## BAJO LA LUPA

Será por los elefantes o será por el sereno, pero el circo se pone pesado con un par de chiquilines en ***Circus Caper***.

***Hoops***, y el legendario ***Star Soldier*** nos esperan al final del túnel de gusano.

Pag 4-9

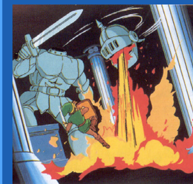
## TOP 10
## Santos Inocentes




Si el contar de los días te resulta aburrido, he aquí un TOP (algo) humorístico de los juegos que tanto nos gustan (a veces). Y si no entendiste de que va este TOP, solo diviértete leyéndolo.

Pag 36

## Nación NES
### Ruinas Griegas



Les decimos ruinas, pero hay que ver lo magníficas y los grandes problemas que dieron a nuestros héroes en el pasado. No obstante, recalquemos eso de magníficas, y por ahí empecemos.

Pag 40

## DE FOTOGRAFIA
### FUGA IMPOSIBLE

El fotógrafo honorario vuelve de sus vacaciones trayéndonos algunas capturas de esas fugas famosas que nos pusieron a sudar la gota gorda.
¡A la cuenta de 3 a correr!




Pag 16



## Reportaje Especial
### Invasiones Extraterrestres



En la era del hombre un temor vive muy dentro de su corazón: una Invasión Extraterrestre. Pero en el sistema Solar **NES**, donde la mayor parte de las precauciones a este respecto se pasan por alto, hay lugar para el heroísmo gracias a la ficción. Súbete a la ***Battlestar Galactica***, y vayamos a darle guerra a los feos, ácidos, y hasta metálicos Extraterrestres en este Especial.



Pag 20

# EDITORIAL



Hay cosas que se vuelven obsoletas, cómo no. Es por eso que en el mundo de los video juegos se busca trasladar el mundo real en la proporción que es conveniente, para terminar lo demás con la fantasía y ficción imperante (desde el punto de vista del autor) en el momento de su lanzamiento (o aproximado a él), con el afán de “modernizar” la experiencia. Y así, todo intento por actualizar el entretenimiento electrónico termina por volver a la mezcla de la lógica de la realidad antes dicha (con la debida dosis de tecnología aplicada) con ese intento por crear nueva fantasía basada o no, a su vez, en la precedente, y así sucesivamente. Nada nuevo bajo el sol después de todo cuando se trata de exaltar algo que de inicio está exaltado por definición y que es su razón de ser: el entretenimiento.

Quizás lo único que en parte cambiaría (sin tomar en cuenta la originalidad, y sobrentendiendo la finalidad comercial o pasional), en esto de los roles generacionales del entretenimiento electrónico, es el elemento con que se ventila la variable cada vez más en clave que entra en juego: el consumo, uno de los protagónicos que amenaza con relegar tales productos/contenidos al pasado cada vez más rápido, dentro de ellos las experiencias que nos legaron ciertos títulos que... ¡ah sí! con conceptos algo simples de, también, realidad y ficción, generaban (voy a atreverme a decirlo así) el mismo tipo de entretenimiento.

Pero está bien, no quise empezar esta nota para discurrir sobre las cosas que sobrentendemos un poco jugando, un poco analizando, y un poco viviendo y equivocándonos, sino para hablar del Sistema **NES** que, con estándares más básicos (adaptados a su tiempo), era asimismo contundente con la idea de entretenimiento que hoy se busca mantener. En lo que concierne a **MagazinNES**, persiguiendo esa idea primigenia de entretenimiento, buscamos hacer lo propio desde la parte informativa con la que nos hemos comprometido, para concretar precisamente esa idea de genuino entretenimiento al recolectar y reconstruir las esencias del Sistema, y así ofrecértelas en su mayor entereza.

Somos de escritura cuneiforme, pero la escritura es escritura al fin y al cabo y ahí alcanza su cima, como el entretenimiento fue, es, y seguirá siendo entretenimiento cuando existe con natural interés: bienvenido seas al intento de ello.

:::: **TYGRUS** ::::

# Area 404

Juego No Encontrado



Por: Tygrus

# Spartan X 2

Este juego Japonés podrá parecer a muchos un título desconocido, pero en realidad no tendría porqué serlo a un extremo.

Su nombre es *Spartan X 2*, una saga que en Occidente fue mejor conocida como Kung Fu, sí, la vieja maquinita donde un arte marcialista escala una mansión de 5 pisos para rescatar a su novia del malévolo señor X, y que Irem Corp. portara a la consola NES, aunque en esta ocasión estemos aquí para hablar de su secuela no lanzada en el resto del mundo, así como de las particularidades en su haber.

## Lo hecho en casa ahí se queda

Se presumía que esta segunda parte arribaría a tierras lejanas, pero al final solo algunas publicidades fueron las que se mostraron, y con el tiempo por poco y se hace solo leyenda urbana (de esa que nos gusta) su existencia.

Como bien se sabe, muchas compañías de video juegos Japonesas atravesaron un bache existencial en la época de la consola. Irem, desde luego, no fue la excepción. Lo vimos primero con Kung Fu, un juego de corte clásico el cual Nintendo nos hizo favor de traer al resto del mundo por su corte "clásico", aunque con Spartan X 2 no pasó lo mismo, quizás les pareció un juego más del montón que no valía tal esfuerzo, ¿a qué entonces su existencia y la razón de su popularidad?

Es que cuando un super personaje, o un arte marcialista (que es casi lo mismo) posee grandes dotes para hacer el bien (y una compañía ya pagó su cuota de publicidad para su primera parte, la cual fue bien recibida), no podía quedarse en algo tan simple como salvar a su damisela o no tener una secuela, y así, fue que la susodicha secuela encarnó.

## ¿Kung-Fu o Beat-em Up?

Este es un juego de aventuras en side scroll, y en virtud de que el personaje solo patea, golpea, y cuenta con apenas un par de golpes combinados más, parece más un juego de simples aventuras sin muchos alicientes, de hecho no funciona a la manera en que lo hacía el primer Kung-Fu, por mucho que exista el estilo, pues parece que no hay un comportamiento definido y realmente desafiante en cuanto a los enemigos, y el juego se siente además de plano muy repetitivo, y ni por el apartado sonoro decanta, aunque las animaciones y los gráficos sean aceptables.

El juego cuenta con 6 niveles "policiacos" con una trama al estilo Ninja Gaiden (pero con interludios sumamente cortos), 2 de ellas ambientadas en un tren y un avión, y el resto prácticamente iguales (solo con el fondo cambiado), sin obstáculos marcados más allá de los 2 o 3 mismos enemigos que seguiremos enfrentando una y otra vez, y con jefes que no cuentan con un estilo marcial definido, y por ello mismo mal trabajados en sus valores.

Si hay ideas que se erosionan con el tiempo, ciertamente esta hace peligrar la saga misma, aunque como en la mayoría de los casos al respecto se agradece el tratar de conservar la casta y algunas particularidades de la misma. Por otro lado, Spartan X 2 parece un juego incompleto y muy cliché, un título que hasta podría parecer un hack o uno de esos proyectos pirata hongkoneses, y creo que Nintendo tuvo razón esta vez en no dejarlo salir de su cautiverio.

### LOS HERMANOS SPARTAN

Poca gente sabe que la saga Kung Fu está basada en una película del actor Jackie Chan (*Wheels on Meals*), donde se hacía llamar Thomas Spartan.

Tiempo más tarde, el mismo actor haría de su personaje un héroe de comic, bajo el seudónimo de **Jackie Chan's Spartan X**.

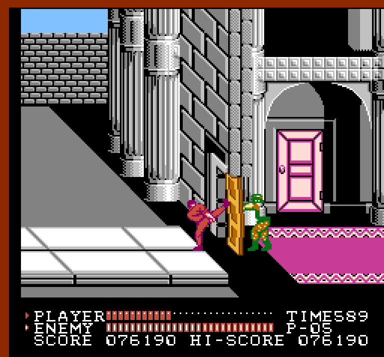
¿Te hace ruido la idea de quién podría ser el señor X, y el porqué en la secuela, que hoy tocamos, el héroe se llama Jonny cuando originalmente era Thomas?...







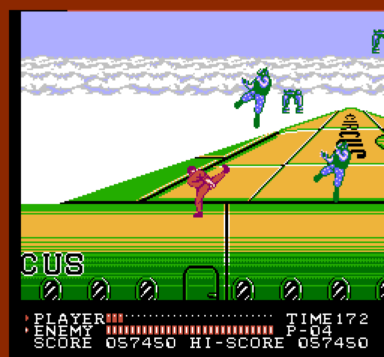
El maestro del Kung Fu pelea hasta con la gravedad ejercida por un tren moviéndose




"Toc- toc", ya vine a cobrar la renta, y mejor ábranme porque sé kung-fu




El uppercut es el golpe más poderoso del juego: ¡sácale gancho!




Así es esto: al circo hay que detenerlo en pleno vuelo

# Circus Caper



Bajo la lupa

*Por: Tygrus*




Circus Caper fue un juego poco conocido, algo muy incierto dada la trascendencia de sus gráficos que atraen de inicio. Pero para eso estamos aquí, para sacar de la chistera aunque sea una paloma, y un comentario en lo concerniente a él.

## EL CIRCO VIENE A LA CIUDAD

El protagonista se llama Tim. Un día él y su hermana van al circo, pero el extraño payaso de la taquilla les dice que solo tiene un boleto de entrada. Tim, como buen caballero, le ofrece el boleto a su hermana, pero apenas esta entra al circo es secuestrada por un malévolo mago y los cirqueros, ¡vaya chanzoneta!, así que sin siquiera desearlo, Tim pasará a ser la estrella principal del espectáculo.

Este es un juego de Aventuras-Plataformas. El personaje tira golpes con un botón y salta con el otro, si se agacha en realidad solo hace un medio arco, y solo de ese modo podrá tirar patadas (algo muy extraño para lo cual no hay planeada una forma adecuada de usarse).

Si el juego es extraño para mí (aparte de por su tétrica historia), es porque cada enemigo que se elimina soltará un item, sea un balón que podremos echar a rodar para dañar a otros enemigos, un bloque que sirve para usarlo como escalón (?), un martillo que se lanza y cubre ángulos superiores, una esfera que sirve como escudo al girar alrededor del personaje (el item más útil), o la bomba, que es el item más raro en aparecer, y que cuando uno la tira daña a los enemigos en pantalla.

Hasta aquí todo suena bastante bien, pero en realidad el control del personaje y su deficiencia para adecuársele a la fisonomía del "reto disfrutable", hacen de esta propuesta algo poco recomendable. Los escenarios de bonus, por otro lado, serían quizás el único aliciente al presentársenos como mini juegos, detalle en el que ahora me centraré.

## LOS ESCENARIOS DE BONUS

Hay 4 bonus stage en el juego: uno de saltar llamas, otro donde hay que manejar un carrito en un difícil racer, otro donde hay que pulsar el botón rápidamente para hacer lagartijas, y el último donde hay que explotar burbujas más pronto que un canguro boxeador. Estos bonus en realidad dan menos puntos de los que se pueden conseguir fácilmente durante el juego, pero como dije, su atractivo y variedad son la mejor recompensa y consejo que puedo dar sobre el juego.

## EN LA CUERDA FLOJA

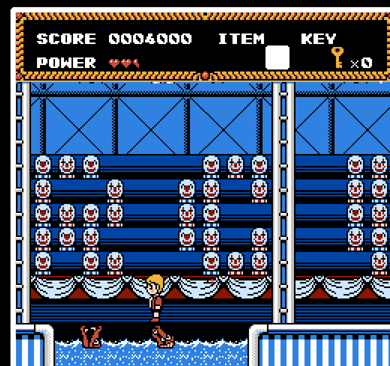
Regresando al juego, los niveles no están bien desarrollados, pues en todos ellos es mejor emprender una huida que ir haciendo frente a los enemigos, y al final detenerse a recuperar tanta energía como se haya perdido haciendo reaparecer a los enemigos, y ese es todo el chiste, pues la energía y los items salen indiscriminadamente: el juego te quitará más tiempo juntando energía e items que realmente buscando progresar.

El título tiene 6 niveles, y hay que juntar 5 llaves para... supongo que como trofeo, pues no sirven para absolutamente nada.

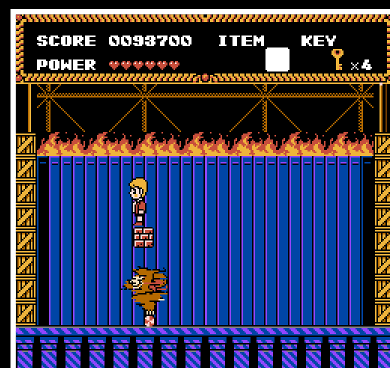
El último nivel es una especie de laberinto donde hay varias puertas en 3 tamaños, de hecho este es el único nivel donde solo hay 1 enemigo difícil (aparte del alma en pena que invertirá los controles), y se trata del esqueleto que arroja esferas por la boca, incluso más difícil que algunos jefes. Lo más difícil del avance son los precipicios, pero si te conduces con cuidado en ellos, el juego es pan comido.

Hagamos pues un rápido pase de lista: gráficos bien diseñados y expresados al tema del circo y carnaval (con excepción de los bonus stage); música bien trabajada, movilidad demasiado inconveniente (sobre todo por los valores de golpe y las cajas de colisión), reto medio/bajo pero muy disparejo; hay glitches que entorpecen el juego. Dentro de las cosas destacables sus 4 niveles de bonus que se esfuerzan por romper la monotonía, además de que hay muchos cortos entre escenarios, lo cual reafirma la trama y la intenta hacer ver graciosa.

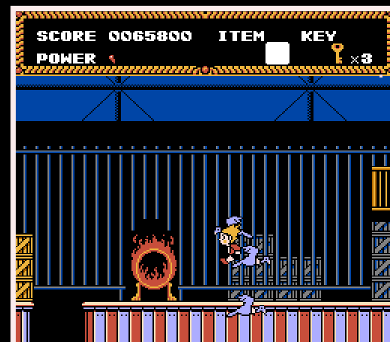
El mejor detalle del juego es que en el primer nivel los payasitos de las gradas forman el nombre del juego, y eso es mono de ver.




Esto se pone divertido: ¡una piscina con lagartos!




¡Y un oso equilibrista!




Los pájaros, esos pícaros que no saben comportarse

Gráficamente el juego sobrepasa la media, pero el fallo garrafal en las cajas de colisión (entre otros), lo lleva a la ruina sin chistar.

Y hablando de cosas que se rompen, con el bonus de Godzilla recordé el viejo arte (y la correspondiente gloria) de machacar los botones y ¡hasta descompuse un botón de mi control!



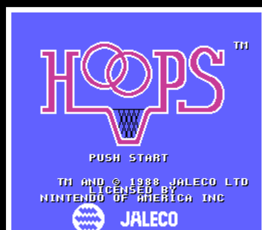
**Tygrus**



# Hoops

Bajo la Lupa

Por: Tygrus




¿Quién no ha soñado alguna vez con ser un super atleta y hacer cosas fabulosas dentro de los deportes?... **Hoops**, para **NES**, es sin embargo un sueño más asequible: es un juego de Basket Ball de vecindario, donde a tus amigos puedes apodarlos "piernas" "Barbie" "largirucho", o como mejor se entiendan, de esos juegos donde el score se contabiliza con una tiza en la barda grafiteada del fondo, donde solo hay las reglas más básicas, y en lugar de un 5 a 5, estás solo o con un compañero tratando de disfrutar la cascarita. ¿Haces la reta?...

## EL DEPORTE RÁFAGA TAMBIÉN SE JUEGA EN EL VECINDARIO

Es cierto, **Hoops** para **NES** nos ofrece el deporte ráfaga en el modo más simple que se le pueda encontrar en el Sistema. Eso no quiere decir que sea sencillo jugarlo o ultimadamente genérico como puede parecer, por lo que se hace necesario explicar algunos de sus detalles para disfrutar su mediana propuesta; y no se crea que porque este juego tiene una pinta muy callejera, no posee ciertos atributos en su haber. Vamos a ver de qué se trata.

Como el juego es bastante simple, nos parecerá que más que un juego de basketball, se trata de un partido preliminar de este deporte, un simple encuentro entre amigos, nada ambicioso, aunque fortuitamente entretenido si se entiende su modo de jugar, que es el principal obstáculo que hace la diferencia entre disfrutarlo o verlo como cosa corriente.

Este juego no se juega por tiempo, sino por puntos (eliges entre 10, 15, 20, o 25 puntos), tales puntos se contabilizan con gis en la barda de atrás, como buenos jugadores callejeros. Antes de empezar hay dos formas de elegir quien poseerá el balón inicial, sea con un juego de "reloj" (8 tiros desde la media luna del tablero y canasta), o mediante una muerte súbita de tiros libres desde la línea de castigo. En la alineación hay 8 jugadores, cada uno de ellos con talentos y desventajas (en las opciones elige "profile" y ve pulsando arriba-abajo para hojear las personalidades).

Lo que me ha parecido un acierto bastante bueno es que el azar tiene muy poco (o casi nada) que ver cuando se trata de tirar, pues los tiros se hacen tratando de sincronizar una flecha que se mueve de modo rápido y aleatorio, la cual hay que detener justo encima del aro para así encestar, por lo que gran parte de su reto podríamos clasificarlo como "puzzle".

## LAS MODALIDADES

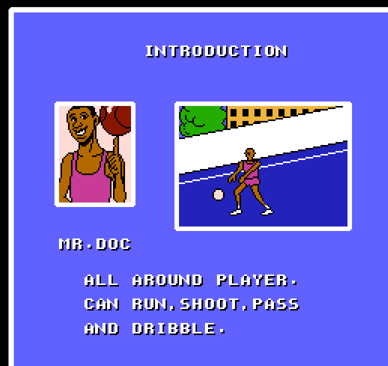
En el juego no hay muchas reglas, la más importante es que si recuperas un balón dentro del área de juego, una flecha te indicará que debes salirte hasta un cuarto de la cancha para así tener derecho a regresar a intentar anotar (lo que sí se vale es que uno de los compañeros se quede abajo de la canasta, el otro salga hasta donde lo manda la regla, y enseguida regresar el balón al compañero para que este sorprenda encestando la pelota).

Las modalidades son 1 VS 1, o 2 VS 2, con las combinaciones posibles entre Jugador 1, Jugador 2, e incluso CPU VS CPU.

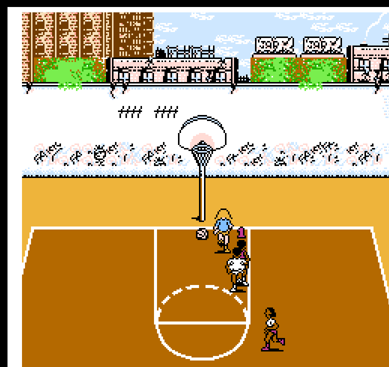
Cuando un jugador está bajo el tablero y brinca para clavar el balón, el juego hace una mini escena con zoom, e incluso si el oponente también brincó para intentar taparla, veremos la escena con ambos jugadores tratando de cumplir su propio objetivo.

El juego es muy dinámico, por lo tanto se requieren 2 cosas: primera que sepas entender en base a qué reglas funciona y para qué sirve cada botón; segunda, que tendrás que tener buen ojo para seguir el balón y sobre todo reaccionar rápido cuando en un juego a dobles la computadora te cambie el control del jugador (ayuda sobremanera que tu personaje tiene en todo momento un número 1 o 2 sobre la cabeza). Esto parecería ser bueno, pero donde el juego se tropieza bruscamente es en la defensiva, pues no es tan sencillo entender ni dominar el tacleo o la intercepción de balones, cosa que la computadora sabe hacer, pero que a un jugador normal le puede frustrar al no entender el cambio de jugador.

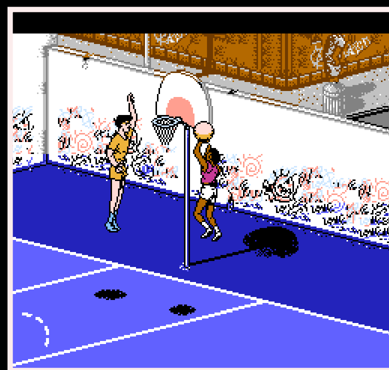
Este juego tendría una especie de secuela: All-Pro Basketball, donde parte del gameplay es llevado a las grandes canchas de la NBA. En resumen, Hoops es un juego del gran Jaleco recomendable deseablemente a dobles.




Asegúrate de mirar los perfiles



El 2 vs 2 es la mejor opción para echar la cáscara



Los *close up* son de las cosas más dignas de este título

Hay quienes recomiendan tener una escuadra balanceada: un personaje alto que sea buen poste, y otro chaparrito que sea buen tirador. Yo, sin embargo, me he acomodado mejor eligiendo 2 personajes rápidos, pues considero que la velocidad es el atributo más importante.

Como quiera que esto sea, siempre es mejor jugarlo con las manos que con la boca.



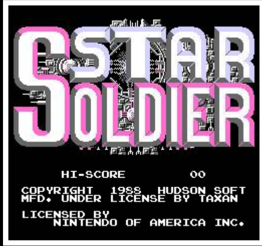
Tygrus

# Star Soldier



Bajo la lupa

*Por: Tygrus*




Toca el turno a uno de esos títulos que resuenan más por los acordes de la antología y la conmemoración que por su ofrecimiento en sí. Su nombre: Star Soldier.

## EL SOLDADO ESTELAR ESTÁ DE REGRESO

Este juego es un shooter, y su título deriva del apodo que se ha dado al héroe, aunque en realidad dicho nombre responde más al hecho de que se puede crecer el disparo de la nave hasta hacerse quintuple, a la manera de una estrella.

La historia está centrada en torno a una nave espacial maligna que va destruyendo naves que se cruzan a su paso, aún sí solo ellas transportan gente inocente; esta amenaza es conocida como "Star Brain" (Cerebro Estelar), un computador viviente programado para destruir, y que en su núcleo posee verdaderamente un cerebro maquiavélico, poniendo así en peligro inminente la paz del Imperio Galáctico.

Desde luego, una inteligencia malvada así también tiene sus súbditos, desde pérfidas criaturas espaciales, hasta robots de menor talla que no por ello dejan de ser veloces, múltiples, ni dejan de hacer equipo para atacar.

## AL CESAR LO QUE ES DEL CESAR

Nuestro vehículo, el "Cesar" (pronúnciese con solemnidad) es la nave espacial más veloz de la flota con la disponibilidad de crecer en su arsenal, y solo puede ser pilotada por un verdadero as del espacio, o mejor dicho, un Soldado Estelar, rol que corresponde al video jugador para, ya se sabe, brindar la paz que tanto anhelamos, traída por cortesía y financiamiento de esta indeseable guerra galáctica.

El avance es vertical, pero los escenarios son un tanto más anchos que una pantalla, donde hay o grandes montículos y estructuras, o esa vastedad que se llama (negro) espacio, diferencia cuantificable porque el juego permite que la nave se oculte detrás de asteroides, restos de transbordadores, o simples piezas de metal que flotan por ahí, lo cual si bien alivia la tensión de sentirse perseguido por balas enemigas, impide que el jugador incremente puntos, que es de lo que se trata.

## AL ASALTO DE SUS 16 NIVELES

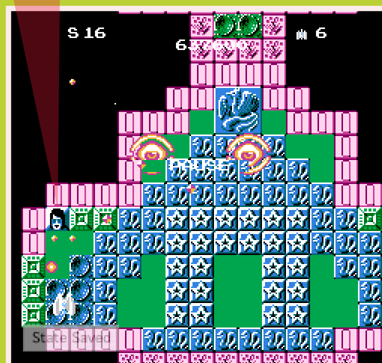
El juego cuenta con 8 niveles en cada una de sus 2 etapas, y desde el primer nivel se experimenta un reto medio-alto, ni para hacer puntos es tan sencillo como parece, y ni para superarlo. Hay que sumar que si bien no hay un contador de tiempo, es preciso eliminar al subjefe y al jefe de cada nivel lo más pronto posible (copias de Star Brain una y otra vez en todo el juego), o huirá y habrá que repetir el nivel desde el inicio, cosa muy frustrante.

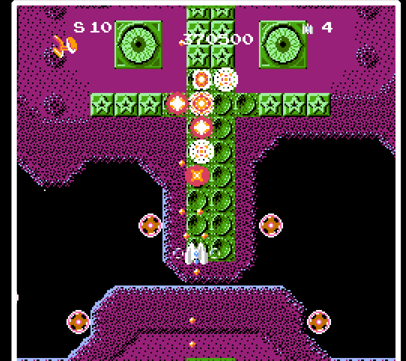
¿Crees poder hacer 1920 disparos en 2 minutos sin un control turbo?... hasta donde sé, ningún humano ha resistido esa tensión, y en ello radica el reto supremo del juego. Sigamos la nota para enterarnos de esta y del resto de las particularidades detrás de Star Soldier.

### NOZAWA



Dentro del juego hay diversos objetos que son revelados al impacto de varios disparos. Este ítem es la cara de Nozawa, programador del juego, el cual podrás obtener en el nivel 16. Debes hacer 8 disparos para que aparezca, y así obtener la módica cantidad de 2'000,000 puntos. Esa es una forma en la cual el juego premiaría tu persistencia en esta batalla estelar.

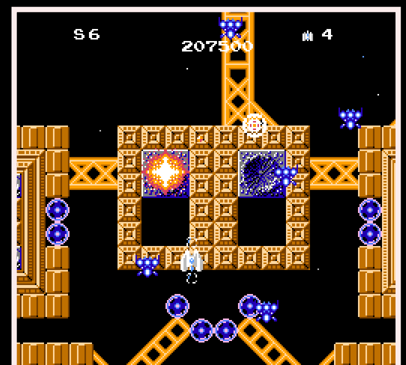



A más impactos certeros corresponde mayor cadena de puntos




Dispara a todo, porque hay ítems y premios ocultos doquier




Mientras más pronto elimines a algunos enemigos, será mejor




Desde el inicio del juego se deja sentir el furor de los atacantes

# STAR SOLDIER -- EL FENÓMENO



## EL PASADO PUESTO EN PERSPECTIVA

**Star Soldier**, aunque no lo parezca, es el segundo juego de disparos de la trilogía *Caravan* de **Hudson** (¿qué o con qué se come eso de "Caravan"?, no se inquiete el lector, que adelante lo explico). Con su antecesor ***Star Force***, uno de los best sellers japoneses de **Tecmo**, **Hudson** tenía en su haber el desarrollo de un título que, a modo de pseudo secuela, ofreciera la frescura y atractivo de su antecesor, pero sobre todo que bajo una base creativa y esa temperatura impuesta quedara cocinado un *shoot 'em up* que se vendiera tan bien como aquel primero.

Así pues, con la consigna de entregar un trabajo que se bien lograra, **Hudson** comienza por apadrinar su juego con el número 8 de la buena suerte (en realidad, ¿qué juego de **NES** no cuenta, por ahí guardado o muy al descubierto, con este detalle al que tanto temen y tanto respetan los Japoneses?), brindando un desafiante título de disparos con múltiples alusiones a tal dígito: **Star Soldier**, un juego cuya aceptación le mereció vender alrededor de un millón de copias.

**Star Soldier** fue como un misil teledirigido, impactando el mercado de consumo masivo y consiguiendo el objetivo de la anhelada secuela, tanto en lo comercial como en esa expectativa de video jugador que nos mantiene anhelosos, dándole un aliciente no solo al pasatiempo, sino un renombre a la marca.

## EL ABANDERADO DEL EVENTO CARAVAN

Con estos precedentes, **Star Soldier** se ganaría el derecho de abanderar un evento de nombre ***Caravan*** en 1986. **Caravan** es un festival móvil auspiciado por la marca **Hudson** (el nombre **Caravan** se desprende del carro color amarillo con alusividad a la marca) y llevado a cabo en todo Japón. Dicho festival fungía a la vez como expo-torneo de los productos en boga de esta marca (es oportuno mencionar la trascendencia que **Hudson** tuvo no solo en la consola **NES**, sino también en la **TG16**, también ahí promovida), cuyo atractivo principal eran los torneos ahí efectuados, de juegos como el que hoy analizamos.

## EL MAYOR DESAFÍO A TUS DEDOS

La nave de **Star Soldier** puede hacer hasta 16 disparos por segundo, estándar que se estableció en razón de que, *Meijin Takahashi* (Maestro Takahashi, un video jugador Japonés), podía pulsar hasta 16 veces por segundo el botón de disparo (para más información puedes leer MagazinNES No. 15 en la sección CONSTRUCCIONES). Con esa premisa en puerta el juego se hace conmemorativo por su competitividad, desprendiendo anécdotas por aquí y por allá, y una propuesta como tal de video juego: que su atractivo se cuestione, eso ya entra dentro de la subjetividad del jugador.

Son cerca ya de 30 años de que **Hudson** se impusiese la tradición de hacer el evento **Caravan**, y la tradición se mantiene hoy en día. Fue en aquel 1985 con **Star Force** cuando todo comenzó, juegos como ***Bomberman*** o ***Adventure Island*** fueron parte de tal suceso, y **Star Soldier** por supuesto como favorito para los torneos en 1986. *Meijin Takahashi*, por su parte, pasó a formar parte del staff principal de este evento, siendo la cara más conocida del mismo.

Volviendo a **Star Soldier**, la concepción de este juego parece obedecer a esa serie de eventos, incluso hoy en día las nuevas versiones y remakes cuentan con al menos una opción que consiste en eliminar el mayor número de obstáculos posibles en un tiempo límite (el más famoso es el de los 1920 disparos en 2 minutos), donde incluso se contabilizan los disparos hechos, el porcentaje de impacto, y hasta el número de disparos que consigues hacer por segundo, para de ese modo compararte con el maestro *Takahashi*.

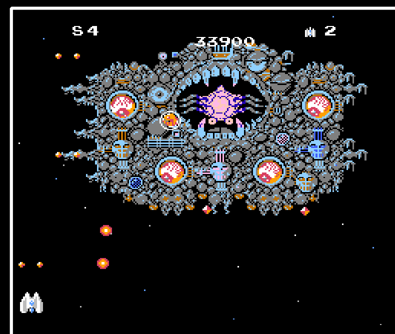
Aunque a algunos de nosotros nos asombre que por aquella postrimería ochentera **NEC** y **Hudson** se aliaran para crear la consola **PC Engine**, esta última marca mantuviese una buena relación con **Nintendo**, lo que parece ser se ha mantenido con el andar del tiempo (**Hudson** incluso ha hecho algunos juegos para **Nintendo**), y de eso hablaremos a continuación, en el cierre de esta peculiar saga y del juego en particular para el sistema **NES**.



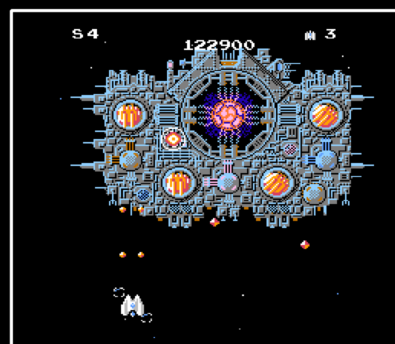

Si algo antes se ha parecido a un "GAME OVER", eso sería un "BRAIN ESCAPED", pues hay que repetir el escenario




El reverso del escenario es un lugar perfecto para darle descanso a tus dedos; pero toma en cuenta que no sumarás puntos




**Star Brain** ***in the flesh***



# STAR SOLDIER -- EL FENÓMENO

## DESTELLOS DEL PASADO

**Star Soldier** está concebido como uno de esos maquiavélicos computadores de ciencia ficción que harán hasta lo imposible para probar la tenacidad de quien toma el control: su reto es alto. Bien pareciera que el objetivo del juego no es avanzar niveles, sino que el jugador se atore lo antes posible para así cuantificar su expertez y con ello ir desafiando al jugador mismo a incrementar su score, a compararlo con el de otros, y así continuar con el perfeccionamiento, idea sobre la que se constituye el evento **Caravan**. ¿Alguien dijo newcomers?... ¡esas cosas sencillamente no existían entonces! o al menos no con esa idea predadora de generar ventas por atractivo hacia mercados emergentes, pues lo que se buscaba era estimular al jugador ya establecido (y seguir vendiéndole lo que fuera), a fortalecerlo y a estrecharlo con la marca, al tiempo que se le promocionaban otros juegos de la misma.

Como se dijo, de esta historia apareció *Takahashi Meijin*, quien se volviera el rostro promocional del evento al poder oprimir 16 veces por segundo el botón de disparo (un ítem dentro del juego **Star Soldier** es una manita pulsando un botón con un dedo, si lo tomas te dará un turbo limitado de 16 disparos por segundo). Esa medida de los 16 disparos por segundo se usaría para el accionador "turbo" del control que la misma Hudson comercializó en aquel tiempo, el ***Joycard Sansui SSS***. Es cierto que el juego ya cuenta con un turbo automático, pero no a la velocidad que tu podrías estar presionando los botones, y eso se supone que es lo afortunado de él (sin contar con el valor que hoy en día se le atribuye como pieza de colección).

Por otro lado, no hay que darse por enterado de estos detalles para jugar **Star Soldier**: juguémoslo cuando queramos hacer puntos y unos buenos disparos sin sentido, por el puro placer de apretar el botón de disparo, pues por ejemplo su apartado sonoro es aceptable, pero imagina lo que pasa cuando hay que repetir y repetir un nivel que es de sobra desafiante, no se diga lo igualmente repetitivos que son los enemigos y hasta los jefes.

Finalmente, este fue el segundo titulo de la trilogía ***Hudson's Caravan***, que iniciase con ***Star Force***, y concluyese con ***Hector 87***.

## STAR SOLDIER: EL LEGADO

**Nintendo** homenajeó este título (o mejor dicho, el suceso detrás de él) con el juego **Retro Game Challenge** para la consola ***Nintendo DS***, al incluirle tremendos guiños con al menos un mini juego ahí presente (***Star Prince***, que se juega de modo muy similar a **Star Soldier**), y también dentro de ese juego con características de simulador de vida nuestro personaje se gana un control turbo de edición especial con accionador turbo, que rememora al ***Joycard Sansui SSS***.

En ***Wiiware*** salió un remake que incluye la modalidad de 2 minutos, donde hay que vencer un nivel en ese tiempo procurando hacer el mayor número de puntos. Para PSP hay un compendio con 4 de los juegos "clásicos", así como una versión actualizada de este clásico. Pero sin duda que los veteranos recordarán con mayor nostalgia las versiones de Turbo Grafx; así mismo, el juego ha sido portado a otras plataformas con menor notoriedad, pues esta saga más bien se parece a una de remakes antes que de secuelas.



Star Parodier, un shooter-parodia de Star Soldier, fue severamente criticado porque era una calca de la saga Parodious de Konami. En esté juego, además de poder controlar el Cesar, el jugador puede controlar dos naves más: una consola PC Engine, y una nave con forma de Bomberman.



La abeja de Hudson lista para dar la bienvenida a los invitados al evento Caravan



La austeridad no era un problema para este fantástico evento

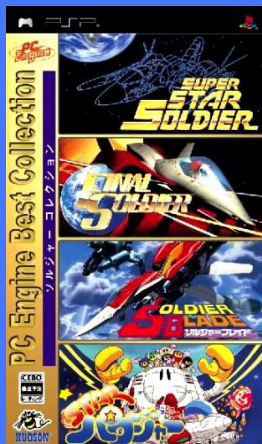


No podía faltar la promoción al control Sansui dentro del evento


Todos a la conquista del gran **Star Soldier**



# STAR SOLDIER -- EL FENÓMENO



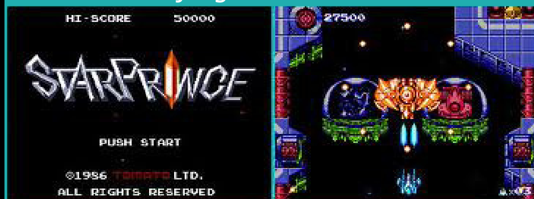

**PC ENGINE BEST COLLECTION**

Este compendio de 4 juegos para PSP de la saga **Star Soldier** fue lanzado en Japón.

Los juegos incluidos son: **Super Star Soldier**, **Final Soldier**, **Soldier Blade**, y **Star Parodier**, todos ellos viejos conocidos y pertenecientes a la consola **PC Engine**.




Maestro Arino estrenando control turbo para uno de sus juegos favoritos: Star Prince




## LA SAGA ALLENDE EL ORBE

No hay que sonrojarse si a uno lo matan pronto: este tipo de juegos son, para muchos, desafío puro, por más que se pretenda hacerlos pasar por juegos normales de disparos, pues algo como un espíritu que conmina a la consecución de objetivos estará presente en todo momento.

Algunos juegos son como una trampa: te retan casi como para que no los superes y te hacen sentir mal, y a veces así pasa con **Star Soldier**.

Al final, concluí que por cada vez que pierdes no se pone a prueba tu talento con el control y con la rapidez para pulsar el botón de disparo (ni de hecho la tan sobrestimada constancia): es un reconvencimiento más de que este juego fue hecho para realmente disfrutarse, y no tomársele como parte de la selección natural que impera en los video juegos, y ni mucho menos torturarse con él.

El legado, por otro lado, son de esas cosas por las que uno gusta y quisiera hacerse de estos juegos, aún por muy vano que haya sido su estándar de jugabilidad.

De ahí en fuera, queda poco que entender, pues ni su trama, ni su introducción, ni su final, tienen la intención de promover el ánimo del jugador, más allá de establecer y romper records.



**Tygrus**

## SOLDADO ESTELAR

He aquí las carátulas que corresponden a la trilogía de **Star Soldier** para **NES**. Aunque el nombre fue variando, algo en esta serie de juegos se mantiene, como por ejemplo la ciencia ficción que denota yendo de la mano con la apoteósica Odisea Espacial. Esta es considerada una saga indispensable para todo amante de los juegos de navecitas y disparos en el sistema **NES**.









# KARNOV™




**La gran hidra quiere enseñarle a Karnov quien es el verdadero maestro traga fuego**

El auge de las plataformas en los juegos de **NES** sería, según yo, lo que los juegos de navecitas al **Atari**.

No obstante, para nuestra fortuna, este popular género en **NES** solo hizo más grande y colorido el éxito de la consola, mientras que para el **Atari**, bueno, se dice que fue algo como su *armagedón*.

Esta comparativa me sirve para explicar, ahora sí, que el juego que en esta ocasión aparece en portada fue el trabajo más célebre de **Data East** (al menos hasta la llegada de *Robocop*), basado precisamente en ese estilo idéntico de la Arcadia de donde viene trasladado: las plataformas "evolucionadas".

*Jinborov Karnovski* (mejor conocido como **Karnov**) es un traga fuego de origen ruso criado en un circo, quien va en busca de un tesoro Babilónico que ha sido robado de una Ciudad llamada Creamina por el malvado dragón Ryu y sus huestes infernales. Siendo un traga fuego, su arma principal son sus disparos (de fuego), así que con esas dos ideas en mente ahora sí podemos decir que este es un *shooter* de "muñecos" pero con avance por plataformas en *side scroll*, más otros agregados de sumo interés.

Hay 9 escenarios en el juego, los cuales cuentan con múltiples sitios clave que descubren secretos, donde no todo es aleatorio como se puede pensar, pues el cómo están dispuestos los aditamentos por el escenario genera un estilo de estrategia que bien usada permite comer un número mayor de premios, de esa clase de estímulo simultáneo por jugar "activamente" e ir descubriendo y resolviendo acertijos.




La clave pues del juego son la multitud de figurines dispersos por el escenario, con los cuales se hace desde la acción, la estrategia, y se resuelven simples acertijos (si así se les puede llamar, porque no son fundamentales para disfrutar el ritmo agradable de acción que trae por default y con el que se avanza).

**Karnov** llegó a ser un juego popular en sus días, de reto ajustado pero accesible, con buenos gráficos, buen control, y música entretenida: una de las joyas que hizo que **Data East** lo adoptara como mascota.

Con esa loable propuesta, y la muy original idea de entretenimiento, es que hoy se le ha concedido ese lugar que merece en el Eliseo de la revista: la portada.

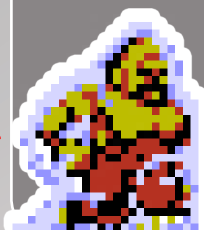



**Hay sitios ocultos donde podría haber valiosos premios**

# Natural Born Heroes

## Karnov

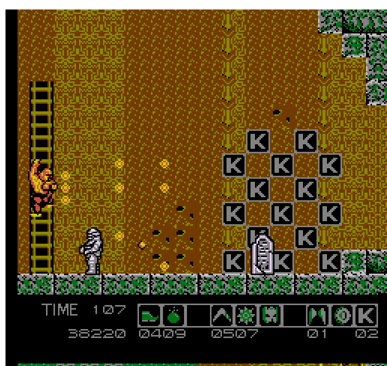
**La técnica de la escalera**



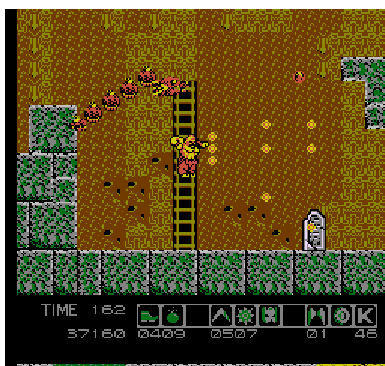
Karnov no es un juego difícil, aunque hay algunas partes que suelen poner al jugador de mal humor por su extraño modo de presentar la dificultad, donde si bien solemos aprestarnos al botón de disparo con toda nuestra velocidad humanamente posible, se pierde de vista que este juego ofrece posibilidades varias de usar el ingenio. Y es aquí donde entra en juego la técnica de la escalera. Veamos de qué se trata.

**Tygrus**

### FORMAS DE SUBIR LA ESCALERA



MAL



BIEN

La lógica nos dice que para subir una escalera pues hay que escalarla, pero en este juego debemos aprender que el modo más práctico de subirla es saltando.

Esto quiere decir que primero hay que seleccionar la escalera del menú, oprimir select para que aparezca, y enseguida oprimir salto, y de ese modo Karnov se pisará en ella unos peldaños arriba; enseguida podemos volver a saltar, y continuar así hasta la altura deseada. De ese modo uno tiene más libertad de movimiento y velocidad a que si solo subiera por ella.

### CAZANDO AL DEMONIO RYU

Ahora que hemos aprendido que es mejor treparse a saltos por la escalera que subirla de modo normal, veamos de qué forma podemos sacarle provecho.

El enemigo más hostigador del juego es la serpiente-dragón, bien, pues estando "parados" sobre la escalera no solo podremos dispararle y movernos, sino que podremos dejarnos caer o dar más saltos para esquivarla. Lo mismo pasa con los jefes como el Tiranosaurio o la Hidra, con los que no necesitaremos estar saltando constantemente para pegarles en sus puntos débiles. Si usamos el escudo en combinación con la escalera, los podremos derrotar fácilmente.





**Usar la escalera contra los jefes te ayudará a derrotarlos fácilmente.**

### TODAS LAS ESCALERAS LLEVAN AL CIELO





En este ejemplo parecería, según la primera foto, que el enemigo de la cima es infranqueable, pero si hacemos uso de la escalera, y aplicamos la técnica de los saltos, en un instante queda a nuestra merced sin darle oportunidad a que nos dañe con las rocas que nos lanza.

Si Karnov está parado sobre la escalera, podrá treparla o descenderla hasta guardarla, pues esa es otra ventaja de la técnica: Karnov puede subir o bajar de ella aún estando parado en ella, sin necesidad de tener que saltar al piso y regresar a guardarla.

# LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



Ahora no hubo tanto tiempo como la vez pasada para contestar a esta serie de acertijos, pero ojalá que al menos hayas disfrutado y te hayas entretenido jugando estos juegos. Y bueno, es hora de darte las respuestas ¿estuviste cerca? ¿cuál crees que estuvo más difícil?... échales un vistazo, y prepárate, porque viene una ronda más de acertijos igual o más divertidos que estos.

## 46

### Kid Niki







R= Para hacer que los ninjas toquen el suelo (en lugar del pasto), primero hay que observar que cuando aparecen lo hacen con un salto, y no caminando.

Todo lo que hay que hacer es acomodar el scroll (avanzando o retrocediendo) para que cuando un ninja caiga no alcance a tocar el pasto, pero sí el suelo. La foto 1 da la ubicación de uno de esos puntos.

## 47

### Ironsword

¿Cómo bloqueas al jefe de fuego?...

R= Dispárale hasta que solo le quede una raya de energía, ahora lanza un último disparo en lo más alto de un salto estando pegado del lado izquierdo, y cuando vayas cayendo rebota lo más alto que puedas para escapar hacia la parte de arriba. Si lo haces bien oirás que tu disparo alcanzó a eliminar al jefe, pero tú saliste de la zona donde el juego "te jala" al final del nivel; ahora sube y trae un diablillo de los morados, y deja que te elimine en el aire donde muestra la foto 2, para que caigas hacia donde eliminaste al jefe. El juego se hará bolas porque en teoría ya pasaste el nivel por haber eliminado al jefe, pero al mismo tiempo perdiste una vida, así que el juego te da la opción de continuar, pero los controles no responderán.







## 48



### Super C



R= Para perder una vida en el nido alien debes dejar que te sigan algunos enemigos, y rápidamente dar saltos entre los cascarones tratando de incrustarte entre 2 de ellos (antes de que desaparezcan los enemigos).

El truco está en que el juego tiene que eliminar a los enemigos cuando no tienen salida, y los hace explotar aunque tú no les dispares, pero al mismo tiempo también otros elementos pasan de ser "inactivos" a representar un daño para el personaje. Incrustarte en las esquinas para perder vidas también se puede hacer en el terremoto del nivel 3 bajo este mismo principio.

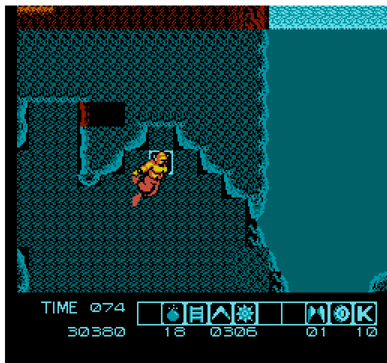
# ACERTIJOS DE... LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



Llegamos a nuestro acertijo No. 50, así que no tenía que ser de otra manera más que ofreciéndote tres bonitos y algo difíciles acertijos, inéditos, y por supuesto, entretenidos. No todos son sencillos de lograr, pero con un poco de "juego a lo loco" se pueden lograr, pues una vez sabiéndolo todo pasa a ser tan sencillísimo que dirás "¿por qué no se me ocurrió? Gracias por llegar a estos 51 primeros acertijos, y no pierdas la pista porque seguirá habiendo muchos más.

## 49 KARNOV





¿Cómo se le hace para que Karnov no pueda tomar la letra "K" que vemos en la foto?...

Pista 1: No es necesario que hayas tomado las otras K que están alrededor para que funcione el glitch.

Pista 2: El recuadro rojo fuera de lugar que está detrás de Karnov podría darte una idea de este glitch.

## 50 Super C

Cómo se le hace para que el cañón lanza granadas que vemos en la foto sea CASI INDESTRUCTIBLE cuando le disparas, de hecho, lo único que puede destruirlo es ¡que tú lo toques y pierdas una vida! (si el truco te funciona entonces el cañón no hace una explosión aparatosa, sino solo un breve estallido como el de la foto 1). Ojo, este glitch no es tan fácil como parece.

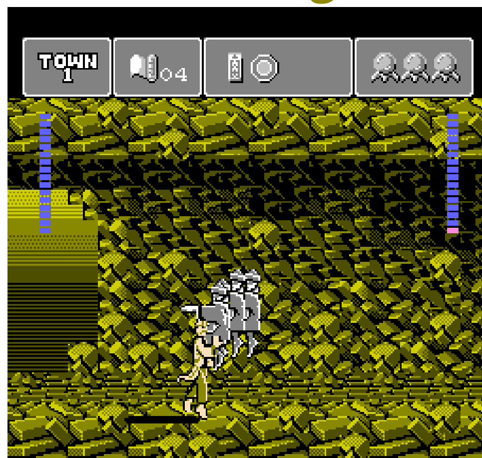
Pista 1: Esta pista es super importante: no importa el arma que lleves, pues ¡todas le hacen el mismo daño! (¿ya te imaginaste la super pista que te estoy dando?), pero como dije, tardarás tiempo en eliminarlo de ese extraño modo, tan extraño que solo tocándolo lo harás explotar... y en eso que acabo de decir (y en la foto 2) ya se fueron otras 2 pistas.







## 51 Phantom Fighter




Está bien que Kenchi sea un fantasma peleador sin ley, pero ¿cómo se le hace para que siga de pie luego de que le han bajado toda la energía?

Pista 1: El personaje no muere, pero el juego reinicia como si sí se hubiera perdido una vida.

Pista 2: Es necesario haber comprado previamente una técnica marcial para que funcione este glitch.

Pista 3: La técnica no tiene que ver con golpes, sino con movimientos.

# TRUQUEANDO CON EL CONTROL

## Super Mario Adventure












**9900 MONEDAS
(SARSLAB)**

Cuando estés jugando oprime:
Select, A, →, Select, ←, A, B.



**TRAJE DE RANA
(BAD LAD)**

Cuando estés jugando oprime:
B, A, ↓ ← A, ↓



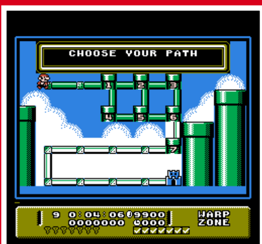
**P-WING
(LUB DA DD)**

Cuando estés jugando oprime:
← ↑ B, ↓, A, ↓, ↓



**INVENCIBILIDAD
-ESTRELLA-
(RUBBA DUB)**

Cuando estés jugando oprime:
→, ↑, B, B, A, ↓, ↑, B.



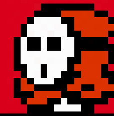

**DESBLOQUEA EL MUNDO 8
+ TODOS LOS CANDADOS
(DD LUBS ALL)**

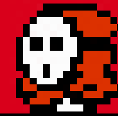
Cuando estés jugando oprime:
↓, ↓, ←, ↑, B, Select, A, ←, ←,
y RESET.

**SOUND TEST**

En la presentación (cuando dice PRESS START) haz el código Konami: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A y SELECT. Si lo haces bien aparecerán las palabras "Grassy Hills", oprime izquierda y derecha para elegir melodías, y A para tocarlas.





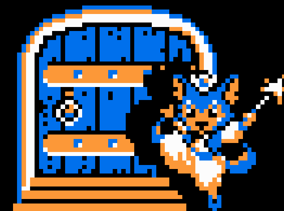


## Totall Recall

**VIAJE A MARTE**

Este truco lo podrás hacer una vez que hayas llegado a Marte y perdido todas tus vidas. Al reiniciar un juego entra al cine, espera a ver los créditos y enseguida oprime **A** y **B** simultáneamente para llegar a Marte.





# DRAGONES, NINJAS, Y TIPOS MALOS




Un día bajé a mi ciudad a retar a un grupo de ninjas que la estaban maltratando, bueno, casi lo mismo, o sea que bajé a comprar un juego para la **NES**. Quizás fuera el tercer juego que iba a comprar, ya no me acuerdo. Tenía 2, el **Ice climber** y el **Star Force**, y este sería entonces el tercero.

El juego en cuestión era el **Bad Dudes VS Dragon Ninja**, pues en arcade lo había jugado mucho, y me habían convencido y me satisfacía que hubiera una versión para **NES**.

Yo no entendía mucho de videojuegos en esa época de la consola **NES**, con 13 años todavía era un pequeñín jejeje, y casi todo lo veía en las ***Spectrum*** de mis amigos y en algunos ***Arcade*** (mucho más en estos últimos).

Bajé yo solo a la ciudad en auto bus, y así empecé a recorrer tiendas.

-¿Oye, tienes el **Dragon Ninja** para la consola **NES**?

-No, no lo tengo, lo tuve pero hace tiempo ya, lo siento.

Esas eran las respuestas que en 4 tiendas me decían. Empezaba ya a estar un poco desesperado, ¡¡no encontraba mi querido juego de Arcade para **NES**!!

Total, ya había pasado como una hora y media, y tampoco podía estar mucho más en la ciudad, ya que con la edad que tenía mi madre se preocuparía. Fui a una tienda que estaba un poco más lejos que las otras, y allí había un chaval de unos 18 años o así.

Le hice la misma pregunta y me contestó que no tenía ese juego, pero que me aconsejaba otro.

- Mira te aconsejo este otro juego, yo ya lo he jugado y además pasado entero, te puedo decir que es una maravilla y no habrás jugado a nada parecido.

- Es que ese no me gusta, no lo conozco, a ver si dentro del almacén tuvieras el **Bad Dudes** por favor.

- No lo tengo amigo, si lo tuviera aún así querría que probaras este.

Estuvimos como 15 minutos hablando y jaloneando el tema y ya veía que como no aparecía el juego que yo quería, me vendría sin nada.

Al final me dijo el independiente joven:

- Mira, llévate este que te digo yo, cuando lo juegues y lo pongas, si no te gusta me lo traes y te devuelvo el dinero.

Cogí el juego y se lo pagué, ya me daba igual, pues por lo menos si no me gustaba sabría que me devolvería la pasta.

Cuando llegue a casa ya eran casi las 8 de la tarde, cené y puse por gusto el juego que me había recomendado el tío este de la tienda.

No tenia expectativas de mucho, la verdad...

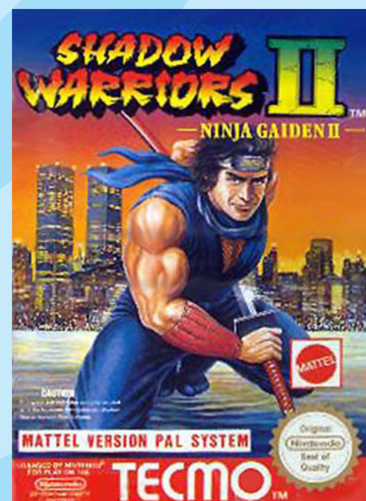
Al ponerlo y comenzar a jugar me seguí hasta las 11 de la noche, como tres horas (shock).

Desde ese momento todo cambió entre mi **NES** y yo.

Al cabo de un mes o así volví a la tienda y me dijo el independiente:

-Qué, ¿vienes a que te de el dinero?, pero si ya ha pasado un mes.

Digo no.................. vengo a que me des su primera parte, por que este juego es brutal, una joya, ahora sé qué es capaz de hacer la **NES**.



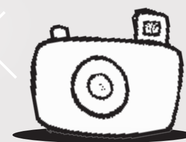

El juego en cuestión fue el ***Shadow Warriors II (Ninja gaiden 2)***, me quedé boquiabierto con este juego y además más tarde me pillé su primera parte, ya que en esa tienda solo estaba su segunda.

Desde entonces fue cuando ya me metí de lleno con mi **NES** y empecé a leer revistas, ver sagas y demás cosas. A entender del tema vamos, y así hasta hoy con mi **NES** estoy de perlas (y además culturalmente con los juegos), fue ese empujón que comenté en esta anécdota lo que me animó a adentrarme aún más a este mundo de la consola de los 8 bits.

Parece mentira lo que un solo juego te puede hacer ver, ¿no es así amigos?

**A.El Indio**

# De Fotografía



# FUGA IMPOSIBLE



*Haz cumplido la misión. Pero no tan rápido, porque la misión no está concluida hasta que no hayas escapado de algo que se parece al plan B del enemigo.*

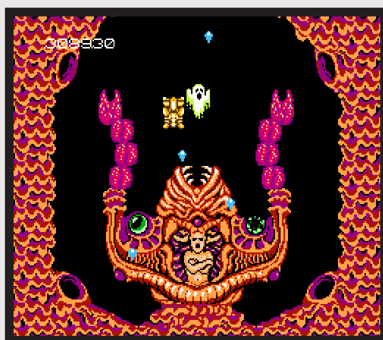
*Lo bueno de esta eventualidad es que algunos de estos escapes en nuestros juegos de NES dan ese toque de emoción que termina por coronar el esfuerzo (de por sí titánico) por terminar un juego, y ese esfuerzo extra-ordinario no podía quedar fuera de foco, ni dejar de ser testificado con algunas capturas en la sección que le corresponde.*

*El acelerador a todo lo que da ¡que es hora de correr!*

***-Tygrus***

### ABADOX

***Mundos aparte***



***Cuando uno le hace la guerra a un planeta entero, no puede esperar que luego de destruir su núcleo estabilizador, la gravedad, ondas de choque, y esas cosas se queden como sin nada: nuestro héroe debe escapar antes de que las violentas convulsiones de Parásitis, el planeta viviente, terminen por estallarlo. ¡Ojalá que su nave sea lo suficientemente rápida para escapar de ese violento radio de explosión!***

### AIR FORTRESS

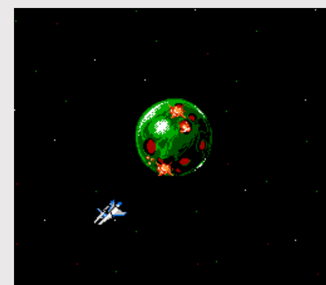
**¿Escapará Hal Bailman de la Fortaleza Enemiga?**



***Hal Bailman no la tiene fácil: destruir el núcleo de cada una de las 8 fortalezas enemigas. Y digo que no es fácil porque luego de destruir el reactor tendrá que recordar donde dejó su nave, y escapar de eso que se anuncia con una cuenta regresiva. Y he pues ahí la importancia de saber dónde se dejó el coche, si fue en el estacionamiento de Tomy o Daly.***

### LIFE FORCE

**Zelos te cierra el paso**



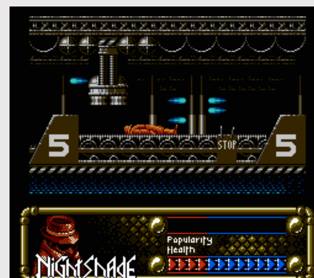
***Parásitis palidece ante el devorador de mundos: Zelos, quien tiene preparada una trampa final para el Vic Viper y así impedirle el escape.***

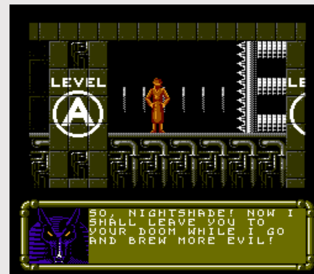
***La ciencia ficción y la ópera espacial parecen haber engendrado este tipo de finales ultra emocionantes, donde erupciones de anillos de roca, radiaciones cósmicas y electromagnéticas, calor extremo, y puertas cerrándose a tu paso, son como el regalo de despedida para el héroe que sabe huir en el último segundo.***

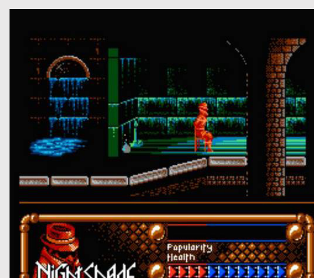
***Y así terminan los planetas, con una línea resplandeciente que lo barre todo, menos a nuestro héroe en su nave todo terreno. Seguro en esa nave ya están destapando la botella de champaña.***

### NIGHTSHADE

**El acertijo mortal de Sutekh**



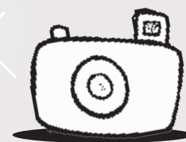




***Pero no todos los escapes son de proporciones cósmicas: en Nightshade nuestro héroe debe resolver el acertijo que Sutekh le tenderá luego de perder todos sus intentos (iba a decir vidas, pero entraría en paradoja), y es que para continuar hay que resolver este acertijo antes de que se acabe el tiempo, de otro modo no podremos continuar.***

***No solo unas cuantas fotos famosas, sino también el "continue" más original que yo conozco de los juegos de NES acompaña esta sección.***

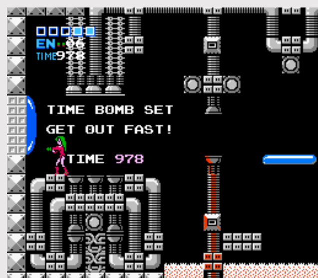
***Y aprovechando la oportunidad, cómo olvidar el escape de este mismo personaje cuando el malévolo Sutekh lo ata a una silla y le pone una bomba: solo dando brinquitos el personaje podrá escaparse, y como diría Mc Quack: todo escape del que salgas con vida (sin importar cómo) es un escape.***

# De Fotografia



# FUGA IMPOSIBLE

## METROID
### La bomba de Tourian




*"Si no es para mí, no será para nadie" es lo que Mother Brain piensa en relación a los Metroid.*

*Nadie le ha dicho a Samus que Mother Brain contaba con un accionador de bomba conectado con sus neuronas, activable al momento de que ya no hubiese sinapsis. Y ahí esta Samus, "patitas pa que las quiero". ¡Tú puedes Sam!*

---

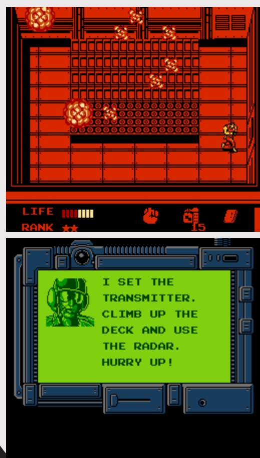
## CRYSTALIS
### Fusión nuclear

*Y no son pocos los malos que por egocentrismo tratarán de destruir todo lo más que se pueda si todo lo que más se podía no es para ellos.*

*En Crystalis, así bien, una fusión nuclear tendrá lugar al final del juego, donde nuestro héroe tendrá que darse a la fuga antes de que la maléfica detonación vuelva a mutar a la humanidad.*




## SNAKES REVENGE
### Operación Metal Gear 1

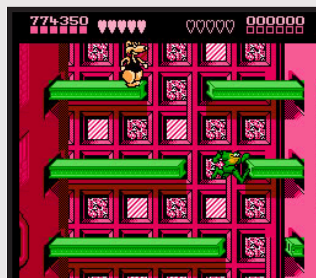



*Cero y van 4.*

*También Big Boss tiene un plan B, pero a diferencia de otros héroes correlones, Snake quiere ser el héroe que salve el día, y en lugar de escapar y ponerse a resguardo en los refugios, tratará de desactivar el Metal Gear 2 (y que no pase lo que pasó con Metal Gear 1).*

*La verdad tengo que decirlo: es que detrás de tan estupendo acto heroico, la fuga era algo imposible, pero ahora no sé cómo explicar eso del mérito a lo que era forzosamente necesario (pero vergonzoso).*

## BATTLETOADS
### Carrera suicida




*Y esta es quizás la fuga, o carrera más emocionante, donde todo lo que hay que hacer es ir hacia abajo.*

*La única fuga posible es ir hacia abajo, abajo, abajo... y patear la bomba.*

*Aunque patear a la rata tampoco suena nada mal.*

---






## MEGAMAN 5
### La última maquinación de Willy

*Cómo nos gusta esto de ver foquitos rojos parpadeando, sangoloteo, ruidito, y un letrero gigante en mayúsculas que diga PELIGRO (y si hay pánico en modo explícito, como por ejemplo Willy y Light corriendo como locos de aquí para allá, mucho mejor), y nada como hacer un escape con estilo, o sea molecular, para que al final todo quede como empezó: en la nada.*

*Megaman 3 da la pauta para un final de escape de película, pero consideramos que en Megaman 5 queda mejor patentado el escape luego de tremenda explosión de hongo nuclear con forma de calavera (?)*

---

## CASTLEVANIA III
### El conde y su Castlevania

*Qué de cosas pensarán Trevor y los muchachos desde la colina donde contemplan la destrucción de Castlevania, luego de escapar de tan maléfico castillo.*



*El escape no es tan evidente como lo vemos en el epílogo, pero escape, así de fotográfico como se mira en el épico final, solo hay pocos, y la foto era lo que contaba.*




# MAGAZINNES: ESPECIAL No. 5
# LA SAGA MEGAMAN



En MagazinNES estamos conscientes de lo mucho que es gustada la saga Megaman.

Es por eso que el especial No. 6, enteramente basado en este querido personaje de Capcom, está siendo preparado con todo esmero y dedicación, y si bien tomará algún tiempo más, procuraremos retacarlo de curiosidades, la reseña de cada uno de los juegos, y de algunas cosas más que han ido sugiriendo en estos largos meses.

Estate pendiente, son grandes tiempos del video juego, y celebrarlo con el héroe azul de **Capcom** en un único especial, es una de las maneras en como rememoramos este gran evento de la era de los video juegos.



Dentro de la serie de proyectos que se tienen asimismo para MagazinNES, está el de impulsar la revista en *Pinterest*, así que dentro de ese sitio podrás ver algunas novedades y adelantos de lo que el futuro nos traerá. ¡Mantente en contacto! ;)



*Dibujo por: Rey Misterio (Juan Molinet) en Flickr*

## Mighty No. 9




Y ya que estamos de plácemes con *Megaman*, Keiji Inafune, creador de este ícono del video juego, y ahora proscrito de **Capcom**, se encuentra desarrollando su propio video juego al lado de un grupo creativo de nombre **Comcept** en conjunto con **Inti Creates**. El grupo de programadores ha encontrado auspicio gracias a las numerosas donaciones a través del portal **Kick Starter**, y su primer video juego, basado completamente en los juegos de **Megaman**, lleva por nombre **Mighty No. 9**.

Las metas alcanzadas en base a tales donaciones han permitido que el juego sea lanzado para varias plataformas, entre ellas destacando la versión para **Nintendo 3DS**.

Lo más probable es que el juego tenga gráficos en 3D, pero que su base jugable tenga el estilo de los juegos en side scroll, a la manera y usanza de la vieja escuela.

El juego llegará en 2015, y aunque todavía falta un buen rato, no dejan de ser estimulante este tipo de noticias.

Y como todo puede pasar (hasta algo muy bueno) no descartamos que alguna versión estilo **NES** pueda ser parte del contenido extra que se incluya.



# Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles? ¿Atascos en tus juegos favoritos? ¿Dudas existenciales?...

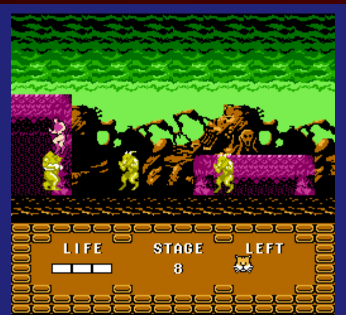
**¡HÁBLALE A LA MANO!**

Saludos Mano. He visto que las puntuaciones de los juegos en tu Backloggery y en MagazinNES van cuesta abajo, ¿a qué se debe esto o cómo es que puntúas un juego?...

*Aunque parezca que puntuar un juego, como lo hacemos en MagazinNES, es cosa de poca seriedad, en realidad nos tomamos el tiempo para hacerlo, y partimos de cero para ir subiendo (o hasta bajando) la puntuación.*

*La gran mayoría de sitios de video juegos usualmente puntúan a la inversa, restando puntos o decimales a un tentativo "10" del que parten para puntuar. Al final, si les gustó todo en el juego, le dejan el 10 o un 9, y un 7 suena a que el juego es pésimo.*

*En MagazinNES, un juego que tiene, digamos, un 7 de puntuación, es considerado por nosotros un buen juego, pues tuvo 7 "puntos a favor", indistintamente de que no tenga una nota elevada. Una nota alta o baja no puede decirte gran cosa, pues no sabrías hasta qué grado esa puntuación se hizo con afinidad a tus preferencias, y por lo tanto será obra de la subjetividad (por muy objetiva que sea); en todo caso, leer un análisis para entender tal criterio es más que recomendable (que en algunos sitios veamos que algunas puntuaciones no coincidan con la reseña que se hizo del juego en cuestión, es ya otro punto a exponer y platicar en otro momento).*




*La objetividad de una puntuación no suele contener todo a saber de un juego; la subjetividad de un análisis es mejor fuente de información.*

*Por otro lado, estamos pensando establecer 3 categorías en los comentarios de los juegos (en lugar de las puntuaciones): 1) VERDE: Recomendado, 2) AMARILLO: Inténtalo, y 3) ROJO, no recomendado (pero quedando a juicio del jugador).*

Hola Mano. No puedo pasar el nivel 7 de *Monster Party*, pues ya derroté a los 3 monstruos y al final del nivel no puedo salir porque no tengo la llave ¿dónde está la llave o cómo le hago para terminar este nivel?...

*El juego es chapucero como la misma "Gárgola engatusa niños". Este nivel se caracteriza porque hay 3 jefes, eso te da una pista sobre como salir.*

*Lo que tienes que hacer es derrotar solo a 2 de ellos, y observa cuando obtengas la llave. Ya hecho esto todo lo que tienes que hacer es subir hasta el final del nivel sin entrar en los cuartos para no encontrarte con el tercer jefe (pues te quitará la llave y tendrás que volver a buscarla).*




*Los "Monstruos Maestros" de Monster Party tratarán de impedirte que llegues al final del juego, no solo con sus difíciles ataques, sino también engañándote y quitándote lo que según tú ibas a buscar. Cuando obtengas la llave (mira la flecha roja) todo lo que tienes que hacer es subir y subir para terminar el nivel, no entres a ningún cuarto a que te la quiten.*

Mano, como también respondes otras preguntas ¿me podrías decir por qué me gustan tanto los video juegos y por qué mis amigos se quejan de que pase tanto tiempo jugando?

*Nos gustan tanto porque los vemos como un arte, y jugamos video juegos para que la realidad no nos destruya.*

Buenos días Mano. Me dijeron que tú ayudas con los juegos, bueno, en el juego de *Karnov* hay un pasaje que se puede ver cuando uno escala la montaña de hielo, pero no sé por dónde ni cómo se entra, ¿me podrías ayudar?...

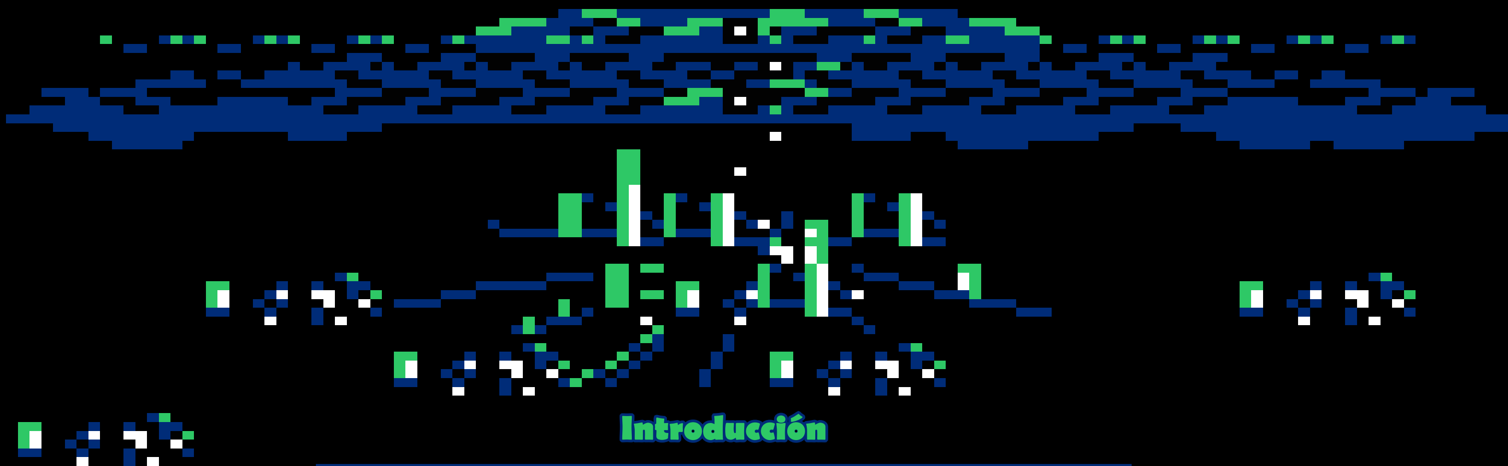



*Casi empezando el nivel hay una zona resbaladiza: salta hasta que hagas aparecer algunas bombas, tómalas, y ahora ponlas en donde muestra esta foto (guíate por el item de la máscara). Solo resta que sigas abriendo camino con bombas para llegar al pasaje secreto.*



# INVASIONES EXTRATERRESTRES

## ¡¡¡¡ LA COSA QUE LLEGÓ DEL ESPACIO !!!!



### Introducción

Era un 30 de Octubre de 1938. Quienes encendían sus radios para sintonizar el noticiero se sorprendieron de los hechos que en ese momento eran narrados: un objeto volador no identificado proveniente del espacio había impactado en la Tierra, no lejos de la Ciudad de Nueva York. El locutor daba viva imagen de cuanto los periodistas y testigos, habidos en el lugar, presenciaban. La extraña noticia hizo que vecinos y amigos fuesen pasando la voz, y encendiesen su radio para continuar el hilo de la noticia sin perder detalle. Primero se habló de un objeto moviéndose, luego apareció un arma del frente de la nave que en fracción de segundos carbonizó a los ahí presentes, no basto más que oír eso para que tuviera lugar una de las psicosis colectivas más espectaculares e insólitas del siglo XX: durante 19 minutos el terror de una invasión extraterrestre se apoderó del corazón de la gente, pues solo fueron pocos los que supieron que lo que parecía el noticiero, era en realidad la crónica de un libro de marcianos: “La guerra de los mundos”, rigurosamente histórico.

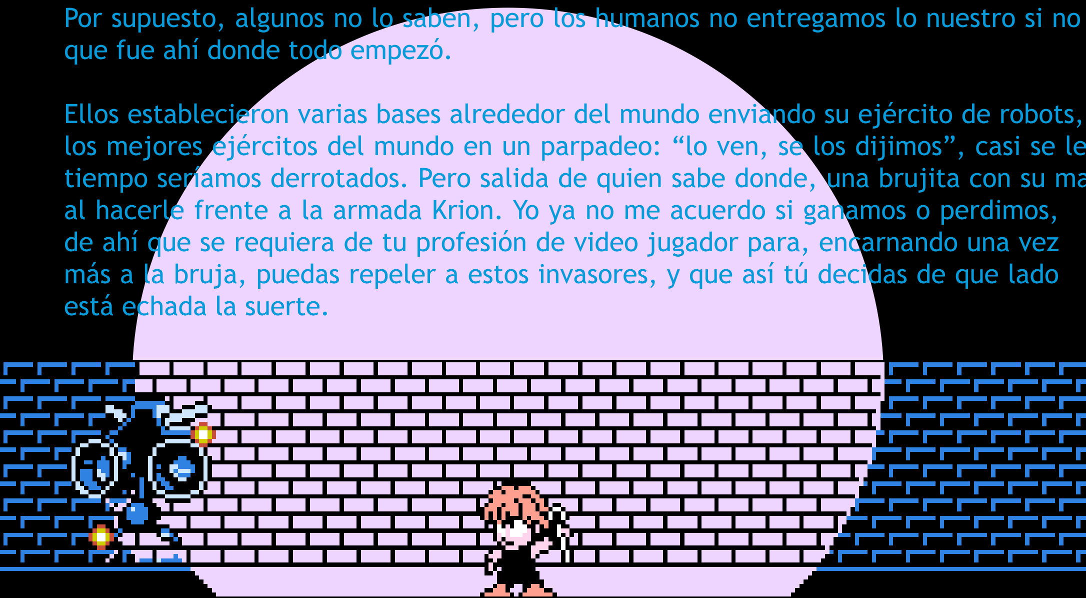
En el mundo real esto no ha sucedido (hasta ahora). Pero en el de los 8-bits...

# THE KRION CONQUEST

El año 1999 (de nuestra era) fue un gran año, excepto porque un imperio de robots llamado Krion pidió la absoluta rendición de la raza humana. Eran seres sensatos después de todo, pues no hubieron de tostar un continente ni revocar la inteligencia humana con alguna clase de rayo laser: reclamaron el planeta con absoluta discreción y amabilidad cívica de esa que hoy en día es difícil encontrar (¡ojalá así fueran todos los invasores!), esperando que les creyésemos sin que hubiese necesidad de más.

Por supuesto, algunos no lo saben, pero los humanos no entregamos lo nuestro si no había de por medio una guerra, y dicen que fue ahí donde todo empezó.

Ellos establecieron varias bases alrededor del mundo enviando su ejército de robots, y su eficacia fue tanta que diezmaron a los mejores ejércitos del mundo en un parpadeo: "lo ven, se los dijimos", casi se les oye decir, y parecía que en poquísimo tiempo seríamos derrotados. Pero salida de quien sabe donde, una brujita con su magia puso en ridículo nuestra tecnología, al hacerle frente a la armada Krion. Yo ya no me acuerdo si ganamos o perdimos, de ahí que se requiera de tu profesión de video jugador para, encarnando una vez más a la bruja, puedas repeler a estos invasores, y que así tú decidas de que lado está echada la suerte.



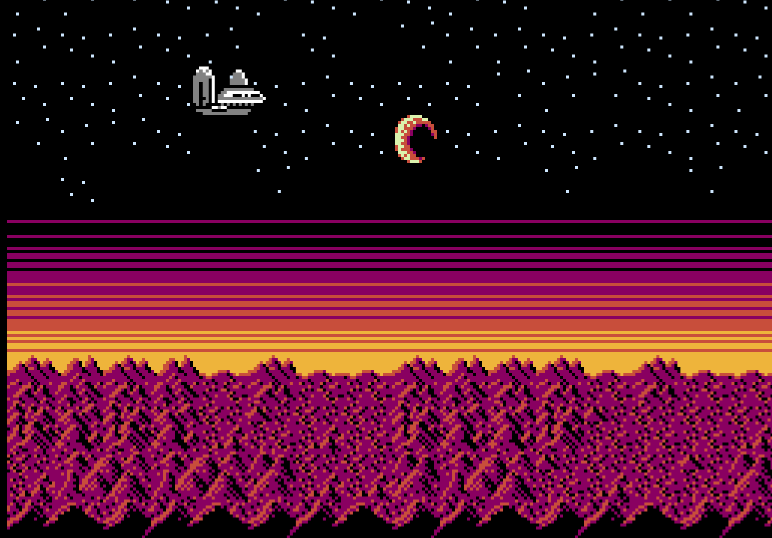



## INVASIÓN AL PLANETA AZUL



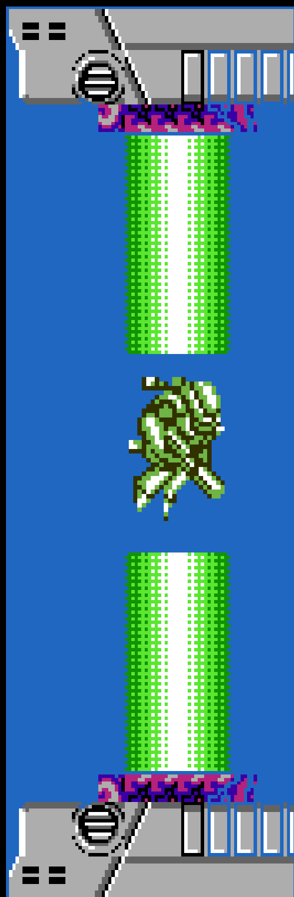

¿Y qué pasa cuando las razas extraterrestres se enteran de que en la Tierra cuidamos muy bien la naturaleza y el medio ambiente?... que los celos se vuelven inevitables, y por ello quieren apoderarse del verdi-azul del planeta para contaminarlo a gusto.

Lord contaminante (y su gente que todo lo ensucia) quiere apoderarse de nuestro mundo para tan malvado propósito, y aunque al final todo podría quedar tan olvidado como en el negro espacio, se presume que aún (y desde hace tiempo) hay en operación una misión encubierta para tan malévolo plan (personalmente, desde hace algún tiempo veo basura en la calle, ¡ojalá Zen siga por acá!).




## LA COLONIZACIÓN DE MARTE

Marte ha sido colonizado: historia antigua. Pero lo que Douglas Quaid quiere hacer en bien de las Naciones del mundo, es abrir ese grifo gigante dentro de la pirámide que permitirá, de una vez por todas, que podamos dejar nuestro estropeado planeta, no solo para ir de vacaciones a Marte, sino para de una vez por todas vivir allá (se me cuecen las habas por empezar a desperdiciar el agua), en un juego donde la invasión la hace, gustosa y sin ninguna clase de escrúpulos, la noble y turgente raza humana.





ASALTO AL PLANETA PARÁSITO

Invasión es también sinónimo de extinción en algunos casos, donde el remanente de esta invasión es un vacío espacial que solo se puede llenar con venganza, como la que el protagonista de esta historia busca contra el planeta parásito.

Ahh sí, pero dicen que él lo hace para impedir que Parasitis siga invadiendo otros mundos.




En Galaga, una plaga interminable (literalmente) de horripilantes bichos espaciales busca… la destrucción de los imperios (ejem, y la reproducción de su especie), y ahora se dirige a nuestro mundo. Esta es la tarea más difícil para un contado número de naves que se les interpondrá, y aunque parece que nunca exterminaremos a esos insektors, la esperanza es lo último que muere, ¡ánimo muchachos!






Que nadie se alarme, porque la invasión y colonización también puede ser una cuestión de compra y venta de activos, o al menos es como estos civilizados Alien lo plantean en el juego MULE, usando como medio de operación/transacción mulas biónicas.

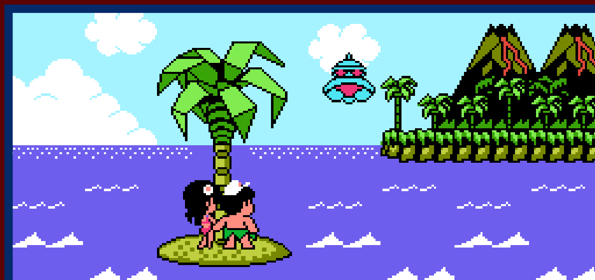
¿Quién se atrevió a decir que el dinero es el mayor problema del mundo?

## ENCUENTRO CERCANO DEL CUARTO TIPO

Master Higgins es uno de los personajes de NES más versátiles de cuantos recordamos. Su paso por la consola no solo fue muy bien aceptada, sino que su evolución a través de las secuelas iba al paso de grandes juegos como las versiones de Super Mario Bros.



En su segundo capítulo los programadores nos descubren que desde hace años los Extraterrestres nos visitan, aunque esto no lo hayamos sabido hasta que secuestraron, allá en una paradisiaca isla donde habita este simpático personaje, a una bella tongolele de nombre Leilani, su novia.

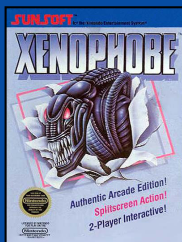


A algunos extraterrestres no les basta con lo que hay en su mundo, es decir, respirar monóxido de carbono, tener una sangre saludable de ácido sulfúrico, y hasta tecnología de punta para sus chiclosos y “molúsculos” cuerpos, por lo que buscan nuevas experiencias (y esta parece serlo), como alimentarse de plantas, respirar oxígeno, enfermarse con bacterias humanas, y hasta beber agua, y finalmente parece que ahora buscan el secreto del “y vivieron felices para siempre”, que seguro yace en una isla tropical.

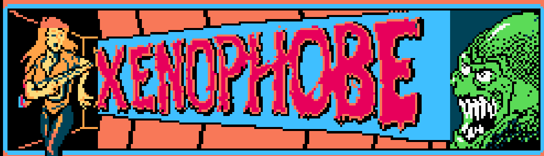



Así pues, montémonos en nuestro macho dinosaurio y vayamos al rescate de Leilani (o Tina), mostrándole de paso a esos osados Alien que en la Tierra también sabemos arreglárnoslas con primitivas hachas y boleadoras.

## XENOFOBIA




Desde los vastos confines del Universo de los 8 bits, abundan los Aliens sobre alimentados y sobre-hambrientos (¿existe esa palabra o la acabamos de inventar?). Por eso, si eres Xenofóbico en potencia (con X),será mejor que vayas tomando tus precauciones, porque no quiero sonar paranoico pero luego de tomar los complejos espaciales no creo que vayan por escalopas de puerco.




## EL VIRUS INTERPLANETARIO DEL SIGLO XXI





En el año 2010 dos valientes... ¿peleadores callejeros?... han conseguido crear una cura para muchas enfermedades. Pero un día cuando uno de ellos, de nombre Ken, estaba de paseo, alguien entra al laboratorio y roba la fórmula super secreta, matando al colega y amigo de este (que no se llama Ryu).

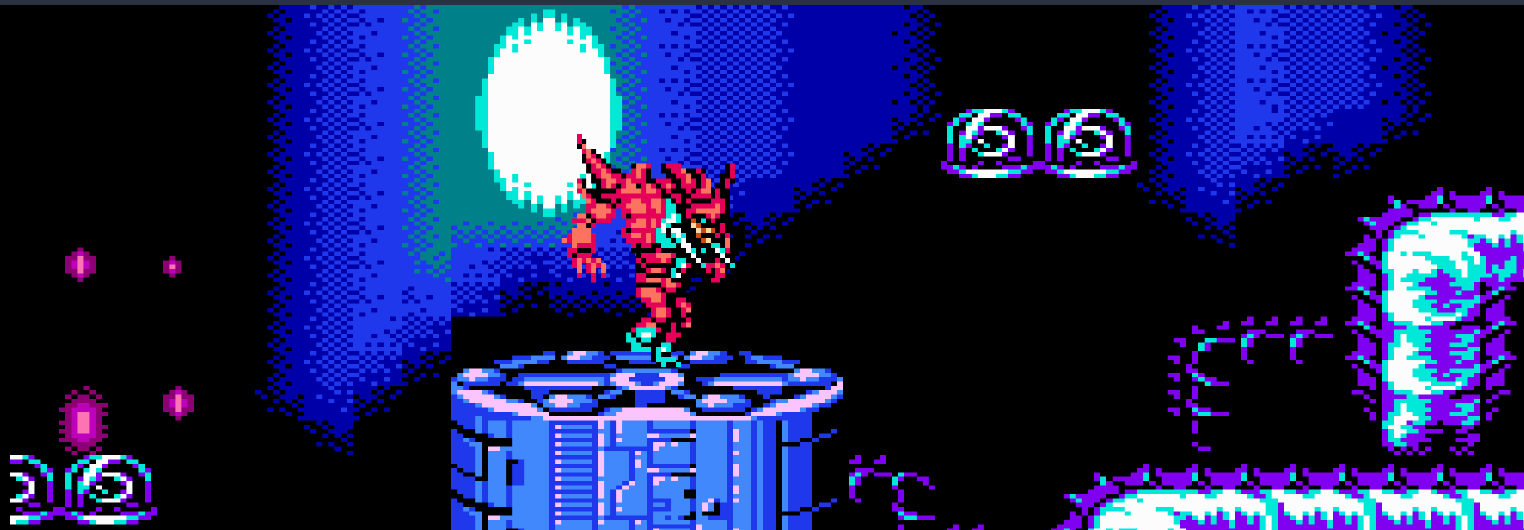
El lector se preguntará para qué quiere esta gente mala una cura a las enfermedades, bien, si se consume en exceso, esta cura puede convertir a gente normal en super poderosas, malvadas y aleatorias formas de vida (eso de “aleatorias formas de vida” es la clave de la diversión en el título).

Sin que pase mucho tiempo de estos eventos, un brote de super seres malvados comienza a tener lugar.

Toca el turno a Ken de ir y extraer la energía residual a estos seres para así abrir portales hacia otros mundos, pues la substancia ya está siendo usada para invadir otros planetas, y contaminarlos con el ingrediente super secreto.

Pero y bien, ¿cuál es el secreto de que este mutágeno esté siendo esparcido por todos estos mundos y dimensiones? y ¿cuál es el terrible secreto con el que Ken se dará en los dientes con el canto de la verdad conforme descubra estas civilizaciones devastadas, y él mismo decida hacer uso de la fórmula secreta para mejorar sus implantes biónicos? (y de paso que nos expliquen qué clase de moral aplicó para decir “yo si, ellos no”)... estás son preguntas que se resuelven en un juego de acción que está más allá de la intriga, y que sopesado con extensas variables de ciencia ficción, aparece en el sistema **NES** para valerse de la popularidad de un juego de maquinita del siglo XX basado en peleas callejeras, aunque imbuido ahora con elementos futuristas.

El resultado de esta invasión mutante nos lo dará la selección natural como por natural selección.



## A GRANDES INVASIONES GRANDES PISTOLAS

Crisis es una palabra que se escribe con *C* de ***Contra***, esos rudos soldados que no tienen pelo en pecho pero que están preparados para la invasión extraterrestre aún a años de que los Alien concreten sus planes.

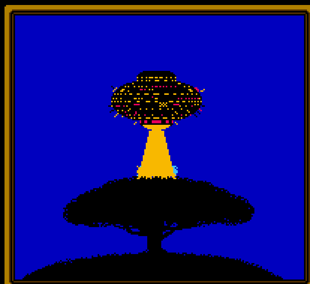
Han sido muchos los lugartenientes de Red Falcon que han buscado llevar a cabo el plan maestro de esta mente criminal inter estelar, pero ahora Kimkoh está a cargo en la operación **Super C**, y parece que la cosa será definitiva, pues cada vez son mas temibles y agresivos los invasores que la inteligencia suprema del Planeta del Caos ha llegado a cultivar en nuestro mundo de frágiles, cálidos, y suaves humanos.

Como sea, robots, plantas, minerales mutantes, o Alien en piel de gentil soldado humano, esos dorsos de Stallone del equipo Contra seguirán listos para replegarlos contra el muro (mientras nuestros científicos más inteligentes siguen investigando los espacios y mundos desde donde estos Alien nos han invadido), y si bien el futuro no es discernible desde una reducida trinchera, Red Falcon tiene un enemigo declarado en el equipo Contra.





*Ken enfrentándose a la amenaza (aleatoria) biológica más peligrosa de los planetas del siglo XXI*







UN MUNDO NOS VIGILA

No todas las invasiones extraterrestres tienen un propósito que se ve a todas luces y, de hecho, con planes de conquista...

En Dr Mario un OVNI hace una abducción de virus humanos, tal vez solo como pasatiempo, tal vez solo para estudiarlos y averiguar el modo en cómo nos defendemos de las enfermedades, para luego ir a perderse en una estrellada noche: como lágrimas entre la lluvia. Si algún día esos mismos invasores son inmunes a nuestra prestigiosa gripe, ya sabemos a quién se lo debemos.

# BART VS LOS MUTANTES ESPACIALES




¿Y si los mutantes espaciales decidieran invadir nuestro planeta secretamente hasta que llegue el momento en que con su dispositivo hecho a base de objetos humanos puedan esclavizarlo?

Por suerte, dentro de la última remesa del correo vienen los super lentes de rayos X que Bart había ordenado, con los que este alegre jovencito ha descubierto la conspiración y con los cuales saboteará a todo aquel mutante espacial que ose esconderse bajo la amarilla piel de cualquier ciudadano de Springfield.



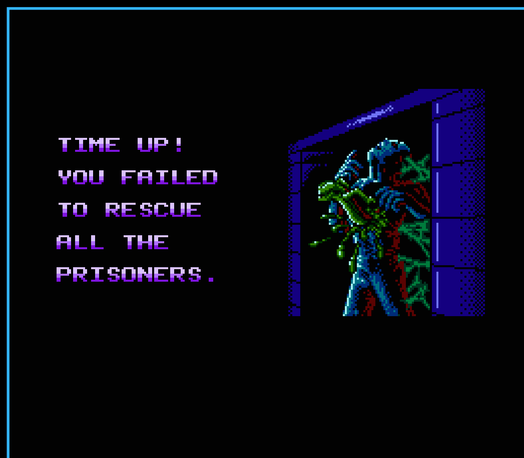
Lo bueno de una invasión extraterrestre de este tipo es que siempre se puede contar con la ayuda del resto de la familia Simpson, quienes pondrán cuantos tropiezos sean necesarios para evitar que los Aliens se salgan con la suya.

¡Viva la Familia Simpson!




**¡ESTO NO ESTÁ PASANDO REALMENTE, ESTE ES UN JUEGO!**

¿A qué sol, a que estrella debemos tan despiadados invasores? Un mundo invadiendo su propio mundo, y nada mejor que un experimento extraterrestre mortífero y desalmado como un alien.




El body horror llega, de cuerpo presente, hasta el sistema de los 8-bits, con una serie de pre-visualizaciones como de fotografía de lo que podría ser el mundo cuando se lleve a cabo la invasión interplanetaria.

Todo sea por la sobrevivencia del más apto.

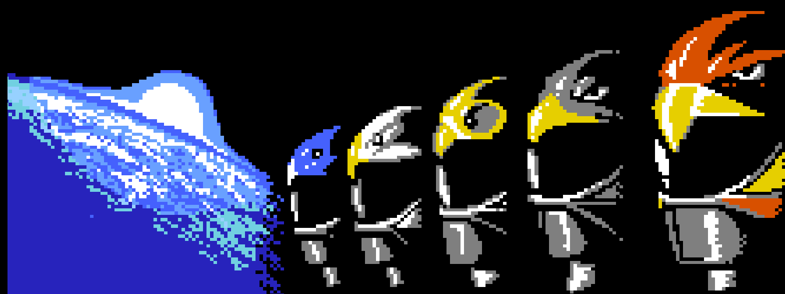


**"GAMBERRO ESPACIAL" DEVORADOR DE MUNDOS**

Zelos, la criatura viviente más gigantesca que la galaxia haya concebido ha perdido uno de sus 8773 sentidos, y ahora se aproxima a la Galaxia Gradian. Pero esta vez, el planeta Latis envía a uno de sus mejores pilotos para junto a ti, el veloz RoadBritish Space Destroyer, lleven a este titán al mismo averno de donde proviene, y así evitar que nos engulla.

Con los testimonios presentes de las diversas invasiones extraterrestres que ha habido en el Sistema, es fácil darse cuenta que la paz solo puede ser lograda mediante un esfuerzo existente en el presente más alumbrado de nuestras incontables civilizaciones, un deber consagrado a valientes como nosotros, quienes luego de cumplida la tarea nos queda la observancia de ese mismo estado privilegiado de paz, y ese ya es un honor por el que debemos mantenernos en esa constante. El mundo a sus héroes.

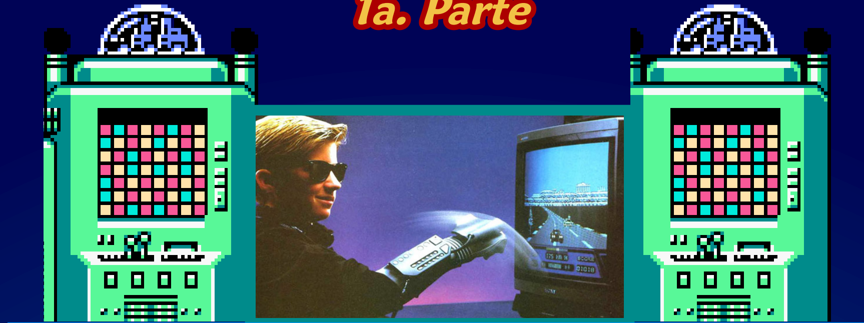
**TYGRUS**



# Temas de Interés presenta...

# Tecnología de Entretenimiento

## 1a. Parte



Hoy en día la publicidad de Nintendo (al menos la que va de boca en boca) tiene que ver con que sus juegos destacan por su entretenimiento (antes que por la profusión y logro de su base instalada o el legado y tradición en ello). No me detendré (por hoy) en pretensiones ni en posturas al respecto (ni de hecho en preguntar si otras marcas no ofrecen todo ello, sea intrínseco o como un valor agregado), sino que nos remontaremos a la era del sistema NES para coincidir con la otra parte que se confronta a esta idea: su soporte tecnológico. ¡Allá vamos!

## LA TECNOLOGÍA DE HOY




OCULUS RIFT VR
Ofrece un campo de visión dentro de esa sensación de inmersión que ya antes habíamos visto en consolas como la Virtual Boy, aunque aparentemente su "realidad virtual" es de campo más extendido

Para empezar, qué tal si sondeamos el presente para tener un marco referente no solo de tales tecnologías (presentes y pasadas), sino también un esbozo del impacto, auge, y relación con el consumidor y su bolsillo.

Las tecnologías modernas de entretenimiento ofrecen mucho y nos hacen soñar con cosas probables y fabulosas, y al final, por mucho que sea lo que terminan dándonos no nos dejan del todo complacidos. Quizás esperamos demasiado, o nuestra expectativa ya se está acostumbrando a no dejarse sorprender, por mucho que el invento en turno sea, de entrada, todo un desafío a la ciencia y a la tecnología.

Sin embargo, el futuro está aquí, y por principio de cuentas la función principal de estas tecnologías va más en relación a su manejabilidad (y su atractivo por la parte intuitiva), que sean cómodas, que no se corran riesgos, y que sean asequibles, dejando en segundo lugar su periodo de vida y la conciencia del trabajo detrás de ellas, entre otros.

Si pensamos, por ejemplo (y esperando no suscitar demasiada controversia) en que las consolas de **Nintendo** en la actualidad (en particular la manipulación de ellas mediante sus mandos) hacen la función de varios dispositivos o accesorios que en el pasado se hacían de modo separado, entonces dentro de ese análisis de la evolución de tales tecnologías de entretenimiento descubriríamos que se ha venido suministrando un modo efectivo de acomodarlas a nuestra forma de crecer como jugadores, de ajustarse a nuestra era moderna; lo otro sería determinar si esto es por el verdadero alcance y progreso de tales tecnologías, o solo por el obedecer a una necesidad de mercado que tiene que ver con el obtener mayores beneficios económicos (o seguir subsistiendo). Como sea, el consumidor siempre se verá beneficiado cuando hablamos de innovación tecnológica, especialmente si somos afectos a los video juegos.

Así pues, para cerrar este pequeño apartado, solo semi concluir que, aún con todo ese desplegado tecnológico llevado a su cumbre en este presente-futuro, la percepción de nosotros, como video jugadores, es que tales tecnologías nos quedan a deber algo, sin por ello desvirtuar lo ingeniosas que puedan ser.

# LA TECNOLOGÍA DE AYER

Antaño, las tecnologías de entretenimiento obraban en paralelo al ofrecimiento de aquellos video juegos (me estoy refiriendo, en particular a la época de la consola **NES**), como una opción, pues no eran aplicables a la totalidad de los juegos (excluyendo, desde luego, algunas tecnologías de base como la de la cruceta patentada en el control de **NES**), como podría ser el caso de la **Zapper**, y se usaban para innovar, explorar otros campos ingenuos, o simplemente para promover "consumo", además de que no tenían la extensa difusión que hoy en día suele dárseles, porque ¡no había internet para tal propósito!, quizás por eso no eran necesarias para la mayoría de los juegos, y sus resultados sin embargo nos sorprendían.

Cierto: al ser tecnologías enfocadas al entretenimiento "para niños", éramos nosotros fáciles de sorprender por no tener muchas bases sobre las que hoy en día se asienta el entretenimiento electrónico (ni nuestros padres un interés porque se nos brindara una educación de por medio con ello), por muy ridículas y obsoletas que ahora nos parezcan, y aún así, en la medida de su naturaleza real y aprovechable, los menos versados en ello podíamos comprender sus dificultades técnicas, sus configuraciones elaboradas, y hasta sus intrincadas y toscas interfaces para que pudiésemos al menos probarlas, porque era estimulante el poseer tales inventos (y en ese estímulo parece que radicaba el secreto de su éxito y magia).



Los controles con pantalla, contrario a lo que se piense, son un invento de años atrás

Que fueran útiles o no es otro punto a dilucidar, pero al menos como parte de las experiencias que brindaban (y su apego y asociación a la consola) dejaban un buen recuerdo.

**Nintendo** posee, al menos en el imaginario colectivo, el liderazgo en cuanto a innovaciones tecnológicas de video juegos de aquella época (con los asegunes que, desde luego, se suscitan en torno a que muchas de esas tecnologías no son realmente ni pioneras ni originales), y es por ello que al hacer este tema de interés tuve en mente citar algunos de esos inventos para que esto tuviera más forma, así que trataré de centrar el resto del tema en eso. Y en el futuro.



Las tecnologías en torno a la consola fueron diversas y vistosas, pero sobre todo lanzadas como sin temor al fracaso.

Y aunque muchas de ellas eran vistas como prescindibles, no dejan por ello de ser un poderoso elixir evocador de aquella próspera época, un legado construido también con bloques de terceras compañías, de aquel mágico recuerdo de la época de la consola NES

## EL SEGUNDO CONTROL DE FAMICOM

*El segundo control de Famicom cuenta con una tecnología distinta a la del primero: un micrófono en el cual el jugador podía hablar (y si se observa, este segundo mando no cuenta con los botones SELECT y START).*

*Es curioso que solo el segundo mando posea esta tecnología, pues si bien habría un uso en particular de ella, bien pudo implementarse para ambos controles, al final (como otros tantos intentos tecnológicos para NES) no se llevó a efecto como se hubiese querido, y para las versiones actualizadas de la consola el diseño de ambos controles se hizo idéntico.*




*En nuestros días, esta tecnología del micrófono para hablar o soplar la podemos ver en la consola NDS.*

# TECNOLOGÍAS FUTURISTAS

Hay un punto clave en todo este asunto de la tecnología en los video juegos: su rol es imitar y simular el futuro. Salvo que algunos busquemos, casi siempre por curiosidad, un invento pasado aunque con otro tipo de enfoque en este presente, las nuevas tecnologías buscan, casi por definición, marcar un antes y un después en tanto eso se pueda aprovechar para los fines, y es entendible.

El buscar el futuro es pues algo paradójico si comprendemos el hecho que tal búsqueda es para interactuar en el presente. Esas tecnologías, impregnadas con los destellos del futuro, de lo novedoso, de lo que no se ha visto o hecho antes, buscan colisionar con esa brecha que conduce hacia otro grado de entretenimiento, hacia la necesidad que tenemos como jugadores por lo nuevo, hacia el soñado expansionismo de la sensación de entretenimiento que se tiene, por mucho que tal sensación ya sea de por sí soberbia y parezca insuperable.

Dicho eso, es extraño que cuando uno hace alusión a la marca (**Nintendo**) se cuelgue de sus video juegos para explicar (y promover) su éxito. Pero la tecnología (en ciertos casos) fue también parte del secreto que concretó este divertimento en tiempos de la consola.

Veamos pues brevemente algunos de esos casos particulares que contribuyeron a su legado e historia detrás de la tecnología.

## ALGUNAS TECNOLOGÍAS EN NES

**ZAPPER**. Dentro de los primeros agregados tecnológicos que ofrecía Nintendo para la consola **NES**, estaba la pistola ***Zapper***.

Esta pistola, que funcionaba como una receptora de cambios de luz para determinar si se daba o no en el blanco al disparar, se usó para muy pocos juegos (lo dicho: quizás no los suficientes como para justificar su inversión), el más popular de ellos fue ***Duck Hunt***.



¡Un robot como compañero de juego?... ¡Quién no compra esa idea!

El valor adicional que esta tecnología dio a la consola fue grandioso, especialmente porque nutrió



La tecnología inalámbrica fue también bien recibida. Aunque haya tenido sus fallos se agradece su existencia en los anales del vj

el ofrecimiento del pasatiempo (mediante aquel legendario paquete *Action Set*), pero especialmente por la expansión a la diversión que ya de por sí era grande, con el cartucho que se incluía en ese paquete: ***Super Mario Bros / Duck Hunt***. Esta es la tecnología de entretenimiento para **NES** que más éxito tuvo (sin considerar claro las que venían como parte integral de la consola, como por ejemplo la tecnología tras la cruceta de los controles).

**R.O.B.** El ***Robot Operation Buddy*** fue otro de esos inventos hechos como para esas familias de "pocos hijos para darles mucho". Darles mucho era darles un camarada robot, sonso, pero al fin y al cabo atado a ese hilo del futuro y filial compañero de juego. Hoy en día el aditamento (o robot) es buscado por su valor coleccionable, para ensayar su ofrecimiento y palpar la experiencia, antes que por lo atractivo y funcional que sea jugar con él (si así se le puede llamar).

**POWER GLOVE**. El guante de **NES** fue otro de esos inventos pioneros (y aburridos) donde había que mover las manos para jugar. O la mano, mejor dicho. Con una serie de sensores conectados al monitor detectaba los movimientos a izquierda y derecha que se hacían girando el guante, y con la otra mano se podían oprimir los botones que también estaban integrados en el dorso del mismo. Quizás un gran invento, pero faltó ingenio para concretar las ideas que se lucen detrás de él.

-----

Si se ha notado, hasta ahora me he referido a cuestiones que tienen que ver con hardware, pero también por la parte del software huelga hablar del modo interesante en cómo se estructuraron tales tecnologías que se reflejaron en "entretenimiento", y que van muy ligadas a lo que los juegos ofrecen, por mucho que a ese software se le exija el compromiso tan grande de divertir por sí mismo; y esa mancuerna, al menos en los tiempos de la consola **NES**, transmitía la "magia" de la marca, así que ¡no te muevas porque todavía no es el futuro!, y seguiremos hablando de ello en el siguiente número.

Continuará...

**Tygrus**

# Guia MagazinNES

獣王記

ALTERED BEAST

SEGUNDA PARTE

# "Welcome to your Doom"

*Zeus ha condenado al mal, y desde su trono ha ordenado se le ponga un alto al malvado dios Neff, ahora solo falta que tú hagas cumplir su voluntad desafiando a ese temible dios del inframundo desde donde mantiene captiva a la diosa Atena, y desde donde se ha propuesto atacarte con las 5 Bestias infernales restantes.*

*Zeus confía en ti, pero sobre todo es Atena quien espera por ti para que puedas regresarla al Olimpo, y quien sabe, quizás un lugar en los Elíseos a su lado se te tenga reservado.*

*Vamos pues, más rápido que espolón de ágil serpentario, a revertir la piel en una más de esas Bestias Alteradas que aún quedan pendientes para así concluir esta magnífica odisea de las...*

# Bestias Alteradas




*Hasta en las profundidades, Neff te aguarda con sus criaturas mitológicas*



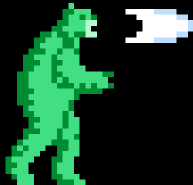

*Los esbirros del mal se mueven hasta por la misma Atlántida*



# Nivel 4. Transformación: Oso



El oso fue la bestia alterada favorita de muchos. Sus talentos son el convertir en piedra a los enemigos con su aliento, y hacerse bola y saltar, para con su dura piel destruir enemigos o ser prácticamente intocable. Veamos lo que hay con el nivel.



**MOVIMIENTO A**

Lanzamiento de aliento en forma de disparo que elimina a los enemigos



**MOVIMIENTO B**

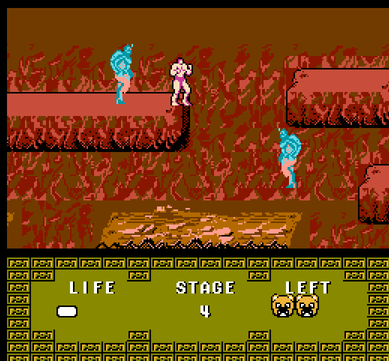
Lanzarse en forma de bola, haciendo el trayecto de un arco

El mayor peligro de este nivel es que caigas por alguno de los muchos hoyos que te encontrarás, así que procura no estar en las orillas cuando enfrentes a los enemigos, pues si te golpean caerás y perderás una vida.

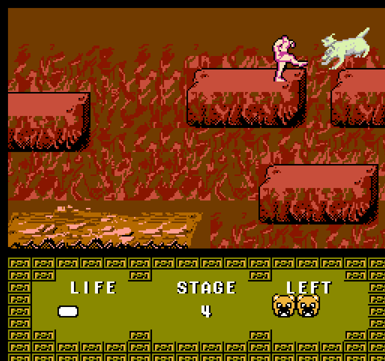
Otro consejo es que uses el doble salto continuamente, no solo para alcanzar las bases que están en lo alto, sino también para huir de los enemigos, quienes por lo general no te siguen y terminan yéndose a algún hoyo.

Al comenzar mantente al centro de la pantalla para eliminar las hormigas gigantes a izquierda y derecha. Cuando aparezca la primera base del lado derecho regrésate a la izquierda del escenario y elimina al primer cancerbero blanco con una patada. Ya tienes la primer cápsula de poder.

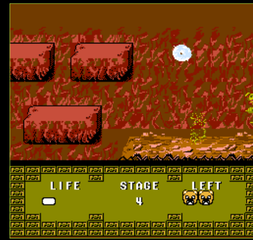
Tan pronto subas a la primera base elimina a la tortuga verde, y mantente en el centro de la base dando patadas, pues ahí caerá el segundo cancerbero blanco y así obtendrás la segunda cápsula de poder.



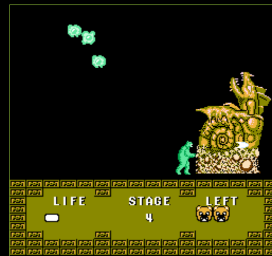

No te enfrentes a los cadáveres azules, espera a que el de la derecha caiga y avanza sin detenerte hasta la siguiente base




Colócate como en la foto y da patadas continuamente para obtener la tercera esfera que te convertirá en la bestia del oso



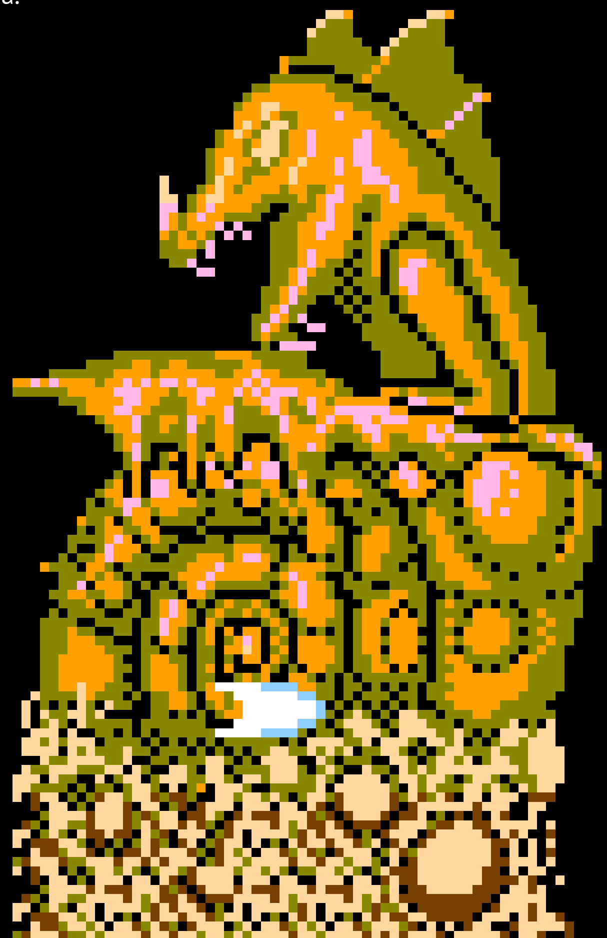

Ya convertido en oso colócate al centro de la pantalla y usa el movimiento A para atacar a las hormigas a izquierda y derecha cuando estén lejos, y el movimiento B para atacar a las tortugas y a las gárgolas sin alas cuando se estén acercando. Si te es más fácil, puedes hacer solo uso del movimiento B, e ir haciéndote bola para destruir todo a diestra y siniestra hasta que llegues con el jefe.




## JEFE: FEROZ DILOGGUN DE FUEGO

Pégate a él como en la foto (no tan cerca pues te dañará si lo tocas) y bombardéalo con disparos. Las esferas que lanza darán un paseo antes de acercarse (tú sigue disparándole lo más que puedas), cuando calcules que te tocarán voltéate y usa el movimiento B dos veces para esquivarlas. Ahora regresa a seguir disparándole, y en menos de lo que canta una grulla coronada lo habrás vencido.

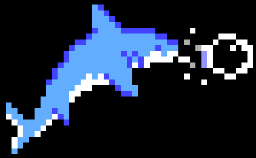
¡Oh no, Neff ha vuelto a escapar! saltemos por ese hoyo a ver a donde lleva.





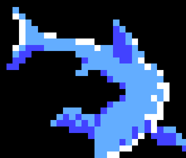
# Nivel 5. Transformación: Tiburón





**MOVIMIENTO A**

Lanza un disparo en forma de burbuja.



**MOVIMIENTO B**

Coletazo. Sirve para esquivar disparos.

Si algo me ha gustado de este juego es el colorido con que nos lo presentan (exceptuando el verde chillante del nivel 1), y este nivel ha quedado recreado de maravilla, dándonos la sensación de la profundidad del mar.

Aunque el escenario se supone que es de agua, se sigue jugando como si estuvieras en tierra (o en el inframundo). Este nivel es difícil, quizás el más difícil del juego porque los enemigos tienen un modo agresivo para acercarse, y no lo hacen de modo directo.

Para empezar, las mantarrayas y los tiburón martillo déjalos que sigan su rumbo, solo aquellos que vengan en dirección tuya elimínalos a golpes.

Los tritones verdes, por otro lado, son un dolor de cabeza pues merodean por el escenario, así que cuando se acerquen sin orden agáchate para esquivar su tridente, persíguelos y salta para alcanzarlos y darles un golpe.

Los caracoles rojos y las trilobitas también son un problema, pues saltan y se lanzan contra ti, lo mejor es acercarte para provocarlos, y enseguida alejarte para que cuando te ataquen los recibas a golpe limpio.

Como no hay muchas bases en este nivel, la forma más fácil de conseguir las 3 esferas de los cancerberos blancos es poniéndote a la altura de su trayectoria, y eliminarlos con patadas cuando caen de un salto.




El tritón requiere de 2 patadas o 1 puño para eliminarse: salta y dale golpe cuanto antes, y agáchate si usa su tridente




El puño es el movimiento por excelencia a usar en este nivel, especialmente para los tiburones y mantarrayas

**JEFE: KRAKEN, EL ESPANTOSO LEVIATÁN ORDOVICENSE DE LOS 7 MARES**

Como aliado de Poseidón, Neff se transforma en el titánico Kraken, ¡ponte abusado!

Hay una regla con este jefe: mientras más lejos estés de él, más rápido te disparará (y por lo tanto será más fácil esquivarlo dando coletazos). De otro modo, si estás cerca, es mejor esquivarlo subiendo y bajando. Sabiendo esto, colócate como en la foto, dispara a su boca, y sube y baja para esquivar los disparos hasta vencerlo.




Colócate a la altura de su boca y lanza disparos. Esquiva subiendo y bajando lo que te lanza, y repite la técnica



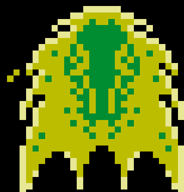
# Nivel 6. Transformación: Tigre





**MOVIMIENTO A**

Lanza una bola de energía que avanza al frente siguiendo una trayectoria de espiral.



**MOVIMIENTO B**

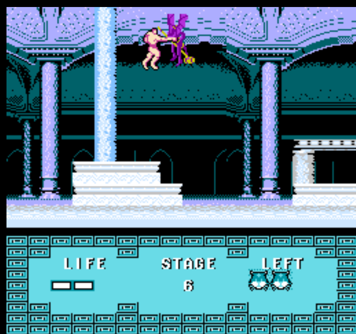
Se lanza hacia arriba en forma de cometa y cae de la misma manera. Es invulnerable durante este tiempo, y daña a los enemigos que toca.

Este escenario (portado del Arcade) asemeja una Ciudad abandonada, y vendría siendo una mezcla del nivel anterior con el nivel del pantano (nivel 2).

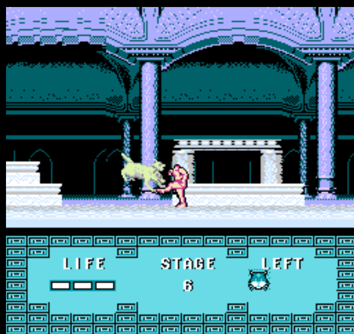
Luego de lo complicado que estuvo el nivel anterior, este nos trae de vuelta a la idílica realidad y nos hace ganar confianza en el juego.

Básicamente hay que usar la patada estando de pie para eliminar a los zombies decapitados. Con las gárgolas del martillo hay que acercarse, saltar dos veces, y golpearlas en lo alto antes de que empiecen a merodear o a entorpecer la pelea con otros enemigos.

También encontrarás sapos que se te cuelgan en la cabeza como collar de limones (como en el nivel 2), si aún no te has convertido en tigre más vale eliminarlos tan pronto aparecen con patadas estando de pie.



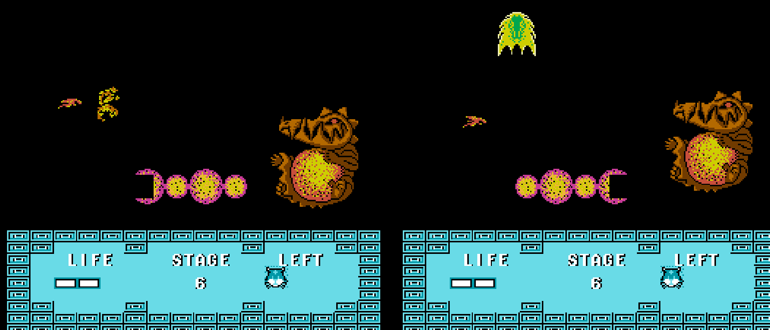

Elimina a las gárgolas del martillo tan pronto aparezcan: da un doble salto y golpéalas en lo alto del escenario




El centro del escenario es el sitio correcto para anticipar y golpear a los cerberos blancos

**JEFE: IFRIT,**
**EL MALÉVOLO GENIO DRAGON ESQUELETO**

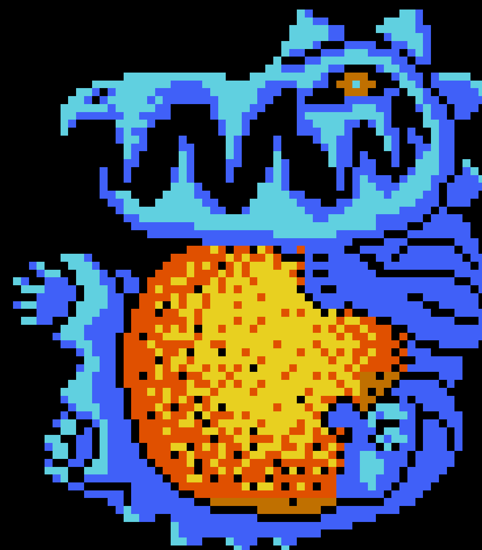
Este jefe sube y baja, y lanza de la esfera de su vientre una serie de lineas de bolas de fuego, además de que envía a sus pequeños dragón a merodearte.




Para esquivar el fuego que lanza a nivel del piso tienes que dar un doble salto, y cuando vayas cayendo usar el poder de "flama en vertical" para que des tiempo a que termine de pasar el fuego.

Primero debes aprender que el jefe no te hará nada cuando el está en lo alto de la pantalla, así que no saltes alto ni hagas cosas sin sentido, o podría dañarte. Segundo, si él está muy alto, entonces da un solo salto y atácalo con el movimiento A lanzándole esferas de energía. Cuando baje a nivel de piso y lanza una línea de fuego, no podrás esquivarla solo con el doble salto, sino que además al ir cayendo del segundo salto debes activar el poder de esta bestia alterada que es el de lanzarte hacia arriba para suspenderte en el aire un momento más, esquivando así su fuego.

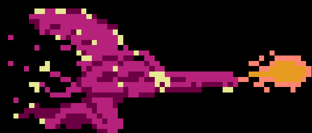
Repite el procedimiento hasta arruinarlo.





# Nivel 7 . Transformación: Fénix





**MOVIMIENTO A**

Da un puñetazo y lanza una bola de energía en línea recta.



**MOVIMIENTO B**

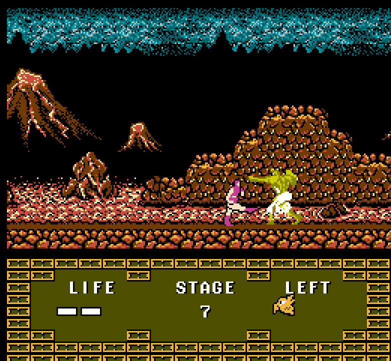
Se convierte en una llamarada que avanza en línea recta

En este nivel vuelven algunos conocidos, como la gárgola del martillo que se deja caer en picada, o los esqueletos cornudos, aunque estos últimos tendrán ahora mayor tamaño y parece que alcance, así que por lo tanto la patada es más que recomendable.

Mantente al centro de la pantalla, y con las gárgolas que caen es mejor dar un doble salto y cazarlas en el aire, antes de que comiencen a molestarte con sus imprevistas caídas, y antes de que se te junten con otros enemigos que ya hechos montón podrían reducir tu vida drásticamente.

En cuanto a los cancerberos blancos, recuerda patearlos tan pronto caigan de un salto, y el centro de la pantalla sigue siendo lo más recomendable para anticipar enemigos tanto a izquierda como a derecha.

Tan pronto como obtengas el Fénix, usa el poder de convertirte en llama para sortear el peligro que representan los enemigos cercanos, en tanto llegas al jefe.




En este nivel es necesario hacer uso de la patada estando de pie: es lo más efectivo contra los engendros aquí habidos

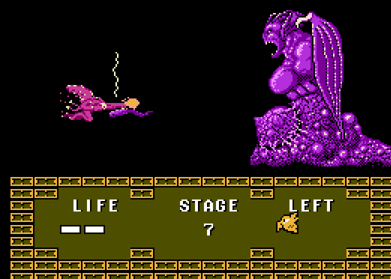


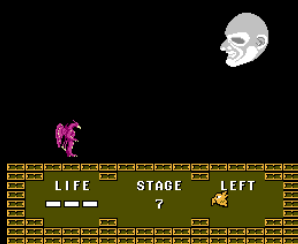

El centro de la pantalla es el mejor sitio para anticipar el ataque de los enemigos, y para juntar las esferas de poder

## JEFE: BELCEBU, HORRIPILANTE DEMONIO DE LAS CAVERNAS ARDIENTES

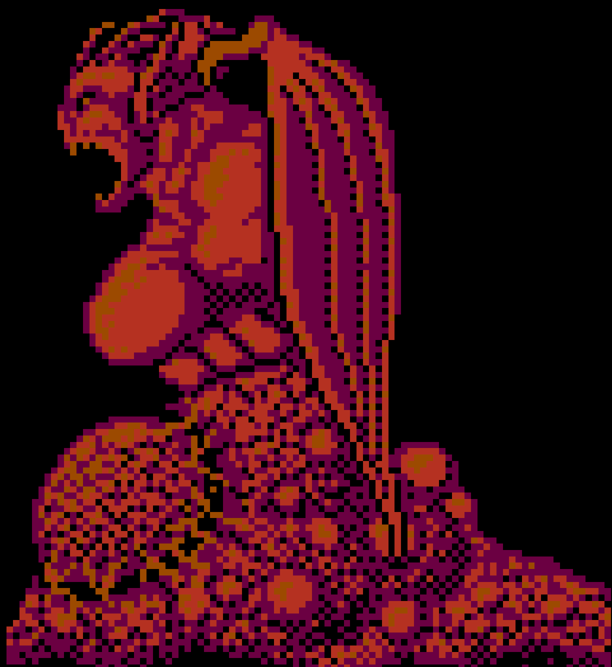
Este jefe es muy atemorizante, pero descuida, porque es también uno de los más fáciles de vencer.

Todo lo que hay que hacer es colocarse como muestra la primera foto, sin disparar. Ahora cuando él te lance alguna de esas cosas moradas, golpéala con un puñetazo y con esto estarás destruyéndola, pero al mismo tiempo estarás lanzando un disparo que lo lastimará (o sea que estarás matando dos pájaros de un tiro). Si llega a lanzarte un rayo de los que caen de arriba de la pantalla, solo hazte a la izquierda para esquivarlo, y tan pronto pase vuelve a la posición inicial de ataque, y con eso será relativamente fácil vencerlo.




Ha llegado el momento de ir al Tártaro mismo a retar a Neff.

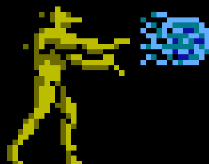


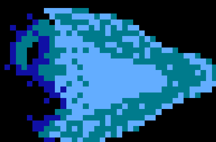


# Nivel 8. Transformación: Lobo



Bienvenido al Inframundo. Hemos llegado al nivel final. Prepárate, porque efectivamente es el más difícil del juego.





**MOVIMIENTO A**

Lanza una bola de energía al frente

**MOVIMIENTO B**

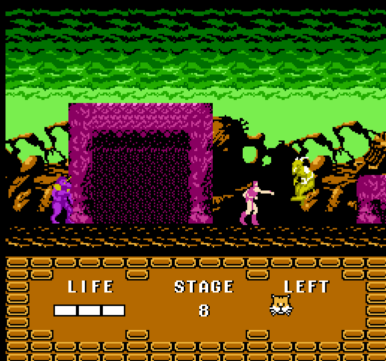
Se lanza hacia adelante cubierto de fuego.

Primero verás unas cabras de color café que saltan hacia adelante y atrás: golpéalas poco antes de que toquen el suelo cuando den un salto hacia adelante. Esto sin embargo tienes que hacerlo lo antes posible, pues otros enemigos pueden aparecer y complicártelo todo.

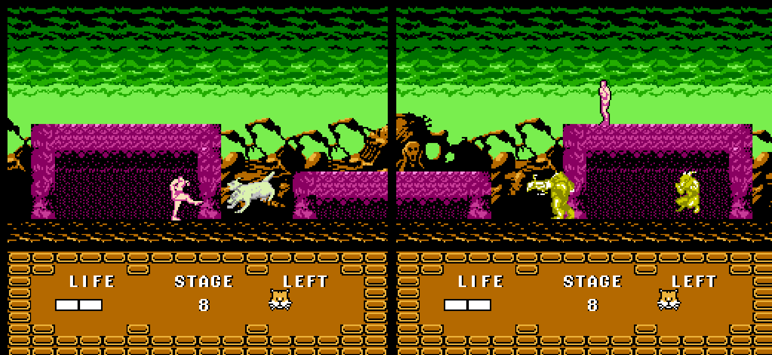
Casi enseguida aparecerán unos unicornio morados, y unos hombres rinoceronte de color café, en el caso de los unicornio aléjate un cuarto de pantalla y agáchate para esquivar su ataque, y enseguida se marcharán. Los rinocerontes café agáchate y golpéalos con puño.

Como en el resto del juego, a los cancerberos blanco es mejor patearlos cuando van cayendo de un salto. Es importante que te concentres en tratar de obtener las tres esferas de poder tan pronto se pueda, pues si no lo consigues a la primera aparecerán unas pirañas que se hacen sierra y te atacan (usa patadas).

El tip final (el más útil) para este nivel, es que si ves arcos morados te trepes a ellos para dejar que los esbirros de Neff pasen y se sigan de largo, pues es mejor esquivar al mayor número posible que a enfrentarlos.



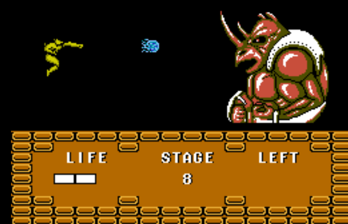

Es seguro golpear a las cabras cuando caen de un salto, pero si hay más enemigos en pantalla opta por subirte a las bases




El centro de la pantalla sigue siendo un lugar apropiado para golpear a los cancerberos blanco. Si los enemigos te echan montón no dudes en ponerte a resguardo.

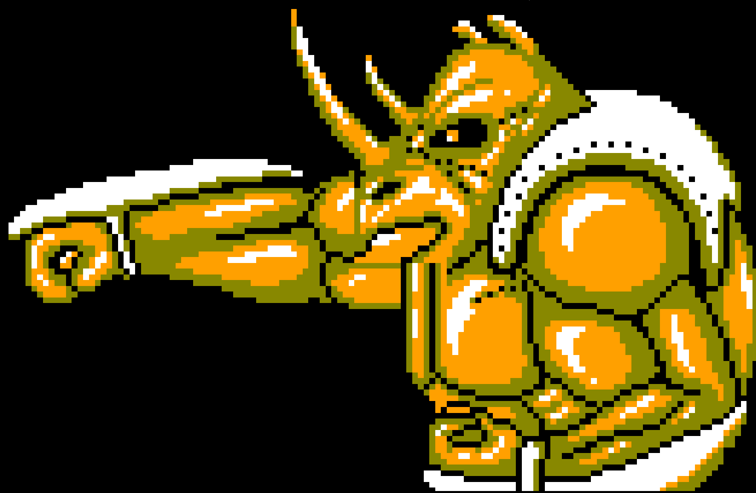
### JEFE FINAL: NEFF, RINOCERONTE OSCURO AMO DE LAS TINIEBLAS

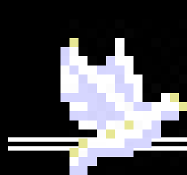
El nivel es difícil, pero el jefe es muy fácil. Este jefe no se mueve, así que lo que debes hacer es colocarte lo más lejos de él, enseguida el te lanzará un ataque por arriba (agáchate), enseguida tirará uno abajo, salta y dispárale al cuerno. Luego de eso se repetirá el patrón, así que solo tienes que ir intercalando el agacharte con un salto, y disparar cuando saltes, y ¡eso es todo!




========

Ahora que has vencido a Neff, ¿será que Zeus te permita casarte con su hija así de facilito o será que volverá a convertir en piedra para así vivir en el Olimpo ^.^?... a ti te toca averiguar el final de este relato mitológico, porque yo no te lo pensamos arruinar ; )





# MISCELÁNEOS

## Trucos

**ELEGIR NIVEL Y CONTINUAR**

Mantén oprimida la dirección 2 y resetea el juego. Ahora en la pantalla de presentación verás las palabras "FREE PLAY", ahora oprime SELECT por cada nivel que quieras saltarte (son 8 niveles). Si esto lo haces luego de una pantalla de GAME OVER, solo debes oprimir SELECT una vez para continuar.

**MODALIDAD DIFÍCIL**

Luego de terminar el juego y ver el final regresarás a la pantalla inicial, ahí espera 30 segundos, ahora oprime START y así iniciarás el juego pero con la dificultad incrementada.

**SOUND TEST**

Mantén oprimida la dirección 2 y resetea el juego. Ahora en la pantalla de presentación verás las palabras "FREE PLAY", ahora oprime 8 y START y ve moviendo las direcciones del control para escuchar las melodías del juego.

## Diferencias entre versiones




Comparando este juego con la versión de Maquinita (o de Sega Genesis, que es la que más se parece), la versión de NES-Famicom cuenta con 3 escenarios adicionales, lo cual es un plus muy agradable, pues tenemos la oportunidad de jugar con 3 nuevas bestias (el Fénix, el tiburón, y el león).

Otro detalle es que en el escenario final el jefe de la versión de maquinita es un Rinoceronte que se desplaza por todo el escenario, y representa un reto mayor que en esta versión, mientras que en la versión que hoy revisamos este jefe solo es de gran tamaño y se mantiene estático, lo cual se comprende dadas las limitantes de la consola.

En general, Altered Beast, mejor conocido como Juuouki, es un título divertido, muy corto (15 a 20 minutos), pero que como port a los 8 bits ha quedado a la altura del traslado, incluso con un final más trabajado que en la versión original, y lo peor que podría pasarte al jugarlo sería... que te cayera un sapo en la cabeza.



## Despedida

©1990 Asmik

©1988 SEGA



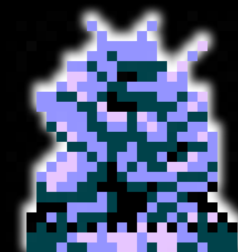



Las huestes del mal no tienen de otra más que regresar al Inframundo a donde pertenecen y a donde seguro irán a reagruparse, mientras que nosotros te damos las gracias por acompañarnos en esta guía, ojalá que la hayas disfrutado y le puedas sacar provecho. No dudes en hacer comentarios o pasarnos tus dudas o sugerencias sobre lo que te gustaría ver, para que sigamos teniendo guías para terminar tus juegos favoritos (o difíciles) de NES.

Un saludo y ¡hasta la próxima!

Giraluna 94 Tygrus







# TOP 10

## ¡SANTOS JUEGOS INOCENTES!

(No Platoons, No Snake Rattle 'n' Rolls, No Total Recalls, No Deadly Towers, ...)

**En la víspera de todos los Santos Vivientes...**

Nada mejor para refrescar el cogote y darle descanso al ocio que con 10 juegos como sacados de tira cómica que se han prestado sabiamente para que hablemos con provecho de ellos.

He aquí pues un TOP de los Santos Juegos Inocentes (y ya te imaginarás de qué va esto), pues no importando qué día sea hoy, una inocente palomita podrías ser.

TYGRUS

## 10. American Gladiators

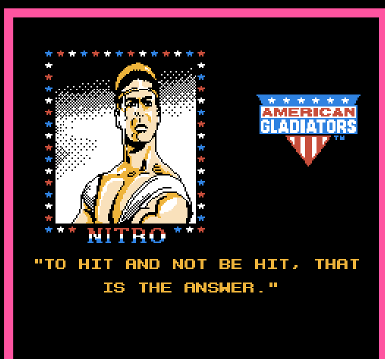



**Género: Deportes que no son deportes (¡wow!)**
**Jugadores: 2**

Basado en el programa del mismo nombre (forzudos y forzudas apachurrando ínfimos humanos), tenemos un juego pleno de competencias multi sensoriales con un reto aceptable, gráficos ultra pixel-decorados, y música extenuante no por ser cansina/cansona, sino inversamente proporcional al sentido auditivo.

El juego es para un jugador, o para dos solo si se desbloquea la modalidad de exhibición y práctica luego de terminarlo, pero lo compensa con el alto rejuego si es que aún te quedan energías, pues cada uno de los no-deportes varía en dificultad y desgaste físico según el gladiador que se elija (dependiendo el deporte deberás usar determinado el dedo, ¡idea genial que evita la tendonitis!).

Razones para jugarlo: Luego de terminarlo querrás ir al gimnasio a poner en práctica todo lo que has aprendido.




## 9. Ghostbusters

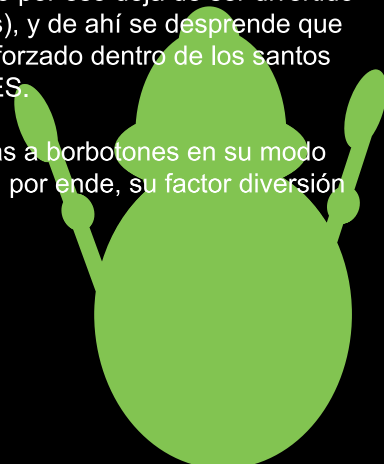


**Género: Terror**
**Jugadores: 5 (pegajoso puede ser controlado por el CPU)**

Otro "de película", término que se usa para decir que algo es excitante en demasía, fabuloso, y en sí, que hace que te quedes pegado en el asiento (¿no estaría pegajoso en dicho asiento?).

Este es el juego ideal para que un grupo de amigos de más de 1 hagan equipos e intenten capturar el mayor número posible de fantasmas que han sido soltados en las embrujadas manzanas de la Ciudad (diría el nombre de la ciudad, pero parece que los fantasmitas robaron desde los letreros hasta las letrinas). Y es que sí, el juego es fácil en su mayoría, pero no por eso deja de ser divertido (sobre todo con tus amigos), y de ahí se desprende que sea considerado un juego forzado dentro de los santos inocentes de la consola NES.

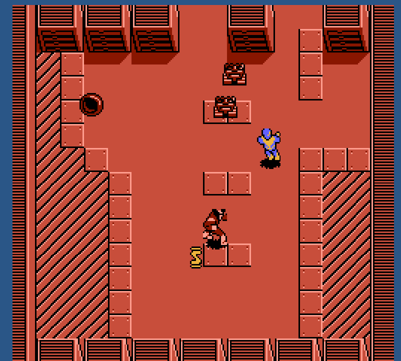
Razones para jugarlo: Risas a borbotones en su modo multiplayer (si tuviera uno), por ende, su factor diversión es alto.



## 8. Marvel's X-Men



**Género: Puzzle cenital**
**Jugadores: 7**

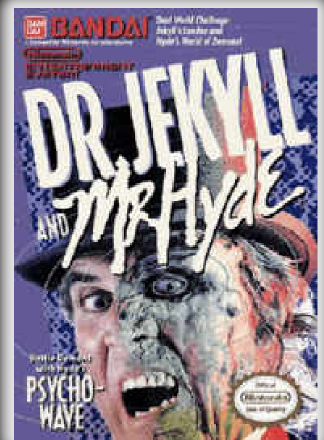


Vistos desde el aire, los Hombres X tienen los pies bien plantados sobre la Tierra, con este muy bien recordado juego entre la comunidad Nesera. Magneto, siempre Magneto (el amo del magnetismo) ha de tener vela en el entierro por enésima vez, y esta vez se las ha puesto difícil a nuestros amigos, quienes deben abrirse camino entre múltiples laberintos al estilo lolo (¡pst!, aquí entre nos, yo digo que Lolo copió a este juego sus estupendos laberintos). El último puzzle (donde bestia se tiene que hacer bola para resolver una encrucijada de pinball) es solo la muestra del talento que la gente de LJN patento en NES.

Seguro por el nombre esperabas un juego de corte "Aventuras", pero el ofrecimiento puzzle ha quedado como anillo al dedo mutante, con este clásico de clásicos entre los hijos del átomo.

Razones para jugarlo: Su variedad de niveles, personajes, melodías, y en sí el carisma de la famosa "Patrulla X".

## 7. Dr. Jekyll and Mr Hide




Género: ¡TERROR!
Jugadores: 1 (pero que sea bipolar)

Te lo digo Jekyll, para que me entienda Hide.

¿Crees que la captura del juego es tétrica?... ¡no has visto nada! Este es uno de los más (yo diría que el más) tenebroso juego de NES, y eso no es nada: sus más de 100 niveles, entre calabozos, campanarios, morgues, y estudios embrujados vía poltergeist, harán que te quiebres la cabeza tratando de escapar del hombre doble cara.

Con ligeros toques de RPG, este juego permite ir trazando caminos según tu temeridad (sus 3 niveles de dificultad, password, y ¡hasta batería!, lo hacen un juego muy completo en su estructura), pero no ingieras la fórmula del Dr. Jekyll, o te harás una criatura estúpida a la que difícilmente podrás controlar, pero que al mismo tiempo hace que este juego sea ¡impredecible!

Razones para jugarlo: Dosis de terror digerible aún para fotofóbicos, tanatafóbicos, y hasta aracnofóbicos. De hecho, sería como la terapia para quienes no pueden dormir por la noche.

Algunos cuartos se resuelven tipo puzzle, otros con habilidad en el control, y otros más como dije, con algo de chismorreo RPG.

## 6. M.U.L.E.




**Género: Infantil**
**Jugadores: 4**

Pocos juegos para niños son tan simples como este: manejas una mulita biónica que irá haciendo amiguitos extraterrestres de otros planetas. Su planteamiento original, así como su historia muy humana, harán que chicos y grandes, y sobre todo los recién allegados al sistema queden cautivados con este tierno juego que porta un mensaje de amistad entre humanos y robots muy profundo, uno de los juegos para NES, pero también de los menos conocidos.

Razones para jugarlo: Un modelo de estrategia muy simple de entender, que junto a simpáticos Alien darán recuerdos inolvidables sobre todo para los chiquilines entre 5 y 7 años. También muy apto para papás y mamás que no saben mucho de videojuegos (ni de economía Alien).

## 5. Jeopardy

Género: Inteligencia omnipotente
Jugadores: 1 VS el malévolo computador

Existe una polémica en torno a este juego: que si es divertido, que si es para inteligentes, que si es para jugar con los amigos... lo cierto es que cuando un tercer jugador conecta su control a la consola, la diversión por risas y sanas burlas no parará.

Se trata de un juego de preguntas/respuestas, donde según el sapo será la pedrada, o sea que mientras más difícil la pregunta más dinero te darán.

Si fuiste un asiduo fan de “¡Corre GC corre!”, o te gusta el “Maratón” (el juego de mesa, por supuesto), entonces aquí tienes el pretexto perfecto para viciarte con el sistema NES y sacar avante al nerd que llevas dentro.

Razones para jugarlo: Más de 10 000 preguntas que difícilmente podrás memorizar, y donde el azar juega parte fundamental. Su opción multi jugador unirá a los amigos o a la familia (aventarse preguntas nunca fue tan divertido e inofensivo a la vez).

## 4. Back to the Future

**Género: Fantasías animadas de ayer y hoy**
**Jugadores: 1**

Como si los programadores supieran lo que sistemas como el Super Nintendo o el Sega Genesis (Megadrive) ofrecerían años más tarde, aquí tenemos un juego que supera con creces la planeación de títulos como Battletoads, Ninja Gaiden, y hasta Super Mario Bros 2.

No te fíes por los gráficos, pues cuando mires la fluidez futurista dirás ¡Wow!, ¡lo compro!

Es menester advertir que el juego no es fácil, pero como la intro, la historia, y los personajes son cautivadores en extremo, te engancha a que te esfuerces una y otra vez, una y otra vez, haciendo que tal detalle quede en el pasado. Y por cierto, desoye los críticas que seguro oirás en torno a él, son cosa del pasado.

Razones para jugarlo: Cuando algunos hablamos de películas en NES, este es todo un caso de estudio del que no debes privarte, por aquello de la cultura de almanaque.







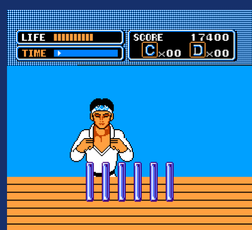


## 3. Karate Kid

**Género: Bravuconería en primer grado**
**Jugadores: 2 (uno es Daniel, el otro Miyagi)**

No chavales, no se trata de las andanzas de Jayden Smith en China en el 2010 (sería una broma que en el 2010 hiciesen un juego para NES, ¿no creen?): antes hubo una película del mismo nombre donde al buen muchacho Dany le dan tremenda golpiza, pero gracias a que atrapa una mosca con unos palillos chinos, el Sensei Miyagi decide entrenarlo. Bien, pues el juego es idéntico a esa idea, solo que aquí comenzamos en el torneo.

Pero como los programadores no cuidaron detalles, sucede que te puedes salir del torneo (el juego está programado para ser un "fighting" exclusivamente) y andar por ahí organizando tranquizas, y hasta aprendiendo extrañas (¡pero sorprendentes!) técnicas. Poca gente lo sabe, pero esta "libertad" de acción por serendipia, hizo que años más tarde la gente de Rockstar plagiara esta idea (*sandbox*), con el ahora legendario "Grand Theft Auto". Ahora sabemos a quién se lo deben, y por ello este juego queda más que dentro de este listado con los mejores juegos "extraños e inocentes" de NES por dar origen a un nuevo género. Imagínate: todo sin querer queriendo.




Razones para jugarlo: El juego tiene muchas técnicas y jefes, y si investigas a fondo, hasta puedes descubrir nuevas "gangas" que quieren entrar al torneo del Karate Kid. Es como el padre del GTA, pero para NES, ¿cómo la ves?

## 2. Captain Planet and the Planeteers

**Género: Shooter de ~~Muñecos~~ Superhéroes**
**Jugadores: 1**




Otra más de esas joyas "ocultas" para NES es el buen Capitan anti Calentamiento Global y sus amigotes terrestres (ya me confundí, pues hay uno acuático, y otro de aire...). He puesto entrecomillada la palabra "ocultas" porque en realidad son pocas las personas que no conocen este gran juego que, por principio de cuentas, nos enseña el valor de la ecología nuclear, la radiactividad hidráulica, y el principio dinámico de la inacción ecológica.




Pero ya dejando de lado lo cómico, el juego es un shooter muy amigable para los nuevos jugadores (nótese que todos los juegos que hasta ahora he recomendado son amigables con el control y sobre todo con el jugador). Hay al menos 7 niveles, donde el planetario en turno hará disparos según el elemento que controle. Sí, te debes estar preguntando qué hace el planetario que rige el "corazón", bien, él dispara corazoncitos que flotan por la pantalla, y que tan pronto son tocados por el enemigo caen fulminados como por flechazo de cupido. Divertido ¿no?. Bueno, pues no hace falta más recomendación para que le des el intento a este, uno de los mejores shooters para tu/mi/su NES.

Razones para jugarlo: Las divertidas cápsulas informativas entre niveles, que seguro te harán reir y te harán olvidar las caricaturas de la tarde (aquí las hallarás de sobra), eso sin contar su alto factor diversión, escaso en los shooters de hoy en día.

## 1. Conan

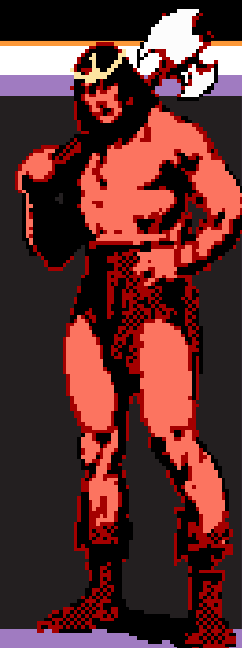
Género: Batallas Mediocrales
Jugadores: 1

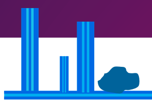
Con un sistema de valores que se ha criticado hasta más no poder, pero del que, por otra parte, se ha dicho el mejor del sistema NES, tenemos un juego cargado de aventuras medievales multi género.

Conan, el bárbaro, es toda una fiera desatada que habrá de espadear esqueletos, gárgolas, y otros brutos de su misma musculatura.

Razones para jugarlo: ¡Emocionante de principio a fin, garantizado!, y los recursos del sistema parecen explotados que hasta uno se preguntaba como harían las compañías para superar esto.

¡FELIZ DIA DE LOS INOCENTES!





# Ruinas Griegas







Hemos arribado a una serie de planicies y promontorios de la mítica Grecia, donde se asentó una cultura remarcable en la historia de la humanidad: la civilización Griega (Antigua Grecia). Sí, la mítica Grecia, que al instante nos remite al Olimpo, al Partenón, y a otro sitios igual de fascinantes. El legado y amplitud de esta cultura es tan vasto que por esta ocasión trasciende a más de una Nación, no se sorprenda el lector, por lo tanto, si de entre esta serie de sitios hablo de algún otro perteneciente a Italia o a alguna recóndita isla del Mediterráneo, sitio que le sirve de punto de origen para su expansión territorial y para expresión de su arte, política, arquitectura, y hasta de su mitología. Pero mejor ¡comencemos!



Algunas de las principales ruinas Griegas estaban asentadas sobre montes y promontorios, así como el Olimpo se erigía por sobre el mundo terrenal

## UN RUMOR AL FONDO DEL MAR

Remontémonos primero a la Atlántida, pues el enigma de su existencia dentro de la cultura Griega ha seducido no solo a los versados en la materia: somos video jugadores ¡y en nuestros juegos de NES suele vérsele con asiduidad!

Según algunos escritos de Platón, está Civilización alcanzó su desarrollo unos 9000 años antes de nuestra era.

La perfección de esta Civilización fue solo temporal, pues la soberbia que le siguió, y el deseo de sus gobernantes injuriosos por conquistar otras civilizaciones, ocasionó que los Dioses del Olimpo decretaran su destrucción. Bastó una noche de terremotos e inundaciones para llevarla a su fin.

El escritor Julio Verne, en su libro “El eterno Adán”, nos da una mejor idea de los valores de un mundo que se juzga a sí mismo la cúspide de la creación, y que es castigado en consecuencia por su arrogancia y falta de humildad.

La Atlántida se dice poseía una Acró-



La Atlántida se dice alcanzó el esplendor de la belleza y el arte, la paz, y la armonía



# Ruinas Griegas





En el noveno arte, la arquitectura Dórica se asocia a la paz de que gozan lugares como la Isla Paraíso, hogar de las feroces, pero bellas y poderosas Amazonas



La civilización que encuentra la paz, eventualmente llega a su fin; como si con eso sellara ese estado perfecto por el cual debe mantenerse en la eternidad (mas no en el olvido)

polis (Ciudad en lo alto), y no sería de extrañar, pues unas de las ruinas Griegas más famosas es la Acrópolis de Atenas, sitios que por su asentamiento eran un manifiesto de los estratos sociales y políticos y hasta religiosos por los cuales se gobernaban tales ciudades.

## LEGADO GRIEGO

Grecia es también conocida como la cuna del pensamiento filosófico, y no es para menos, pues con grandes hombres como Sócrates, Platón o Aristóteles, esa cultura dio al mundo una verdadera razón para vivir en base al cenit del pensamiento.

Las Ciencias, las Artes, y la Política no se quedan atrás, estas estaban estrechamente relacionadas con la Grecia clásica, y no puede concebirse el pensamiento Occidental sin estos orígenes.



## ARQUITECTURA

Sin lugar a duda, Grecia es mejor identificada por el esplendor de su arquitectura clásica. El Partenón, la Acrópolis, y el Teatro Abierto, construcciones ejemplares del mundo Helénico, son solo una parte de los múltiples atractivos que esta Nación tiene para ofrecer, destacando en toda esa arquitectura los llamativos y esplendorosos pilares Dóricos que en ellas encontramos, los cuales nos ofrecen la idea de que el mismo Olimpo estaba presente en la Tierra. Los bustos, y los pilares con formas de náyades,



El Partenón de Atenas es el sitio por excelencia a recorrer cuando uno visita Grecia



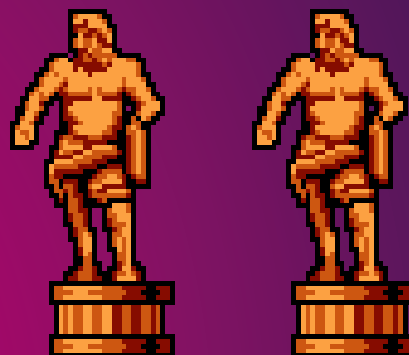
# Ruinas Griegas





Las cariátides (mujer esculpida en forma de pilar) son numerosas y famosas dentro de la civilización Griega.
Si se te hacen familiares, quizás es porque las has visto en el juego Karnov

ninfas, o diosas (conocidos como *Cariátides*), así como las estatuas (de entre ellas la famosa y mutilada de los brazos Venus de Milo), también acentuaron el realce de lo que antiguamente eran hermosos templos, de ahí el papel predominante de la escultura como parte fundamental del legado artístico al que me he referido, y es que una de las características de la "roca tallada" era expresar la armonía y la belleza, las perspectivas, y el realismo que brindan las perfectas proporciones, elementos insoslayables de esta cultura.






La organización Cobra sabe que la Atlántida es el sitio perfecto para montar una ofensiva contra la humanidad, y contra los Comandos heroicos

## MITOLOGIA



La fantasía y la leyenda toman su forma en la fabulosa Mitología Griega. Dioses como Poseidón, Hades, o el padre de todos ellos: Zeus, moldearon la mayor parte de esta mitología, creando criaturas mitad humano, mitad animal, con las que castigaban o en quienes reflejaban su poder como deidades gobernantes, rigiendo el mundo a su más completo capricho.

De entre las fabulosas criaturas mitológicas, seres fantásticos solo concebidos por los dioses del Olimpo, tenemos al famoso Minotauro, el Pegaso, la hidra de Lerna, el centauro, el cancerbero, y la malévola medusa, entre otros.

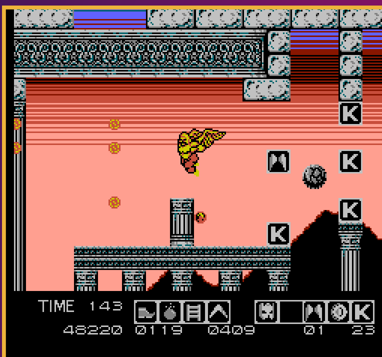
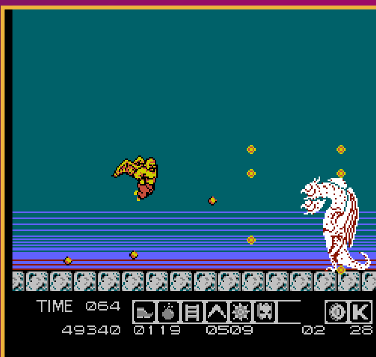
Como sitios así nos gustan tanto, cerremos con broche de oro este recorrido por las Ruinas Griegas con una página entera de capturas de NES donde el realce Griego (arquitectura, mitología, y legado) se ha hecho presente, y no te pierdas el siguiente número en el cual visitaremos un lugar que estoy seguro será de tus favoritos de esta sección, y mientras tanto tú también continúa visitando los mágicos lugares que haya en tu país ¡hasta entonces!

TYGRUS

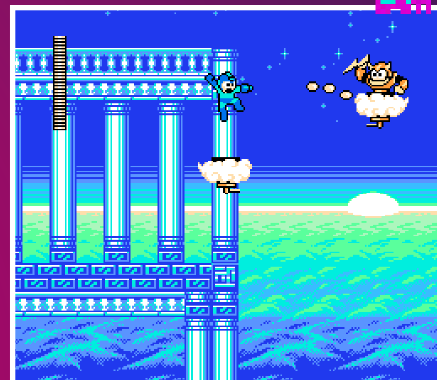



El sepulcro de Zelda nos recuerda aquel mágico Partenón de Atenas

# Ruinas Griegas

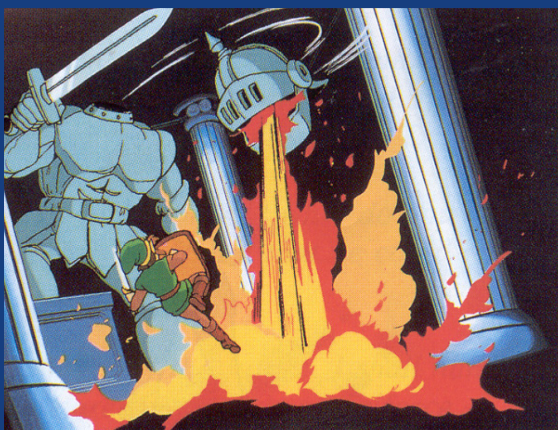



Volando como el mismo Icaro, Karnov enfrentará un gran número de criaturas mitológicas en esta épica aventura



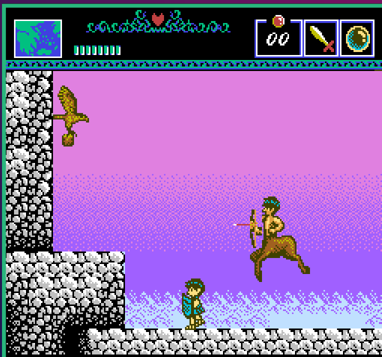
Megaman ha de escalar hasta el mismo Olimpo en este hack de Megaman 3

Link se las habrá de ver contra enemigos legendarios de corte Griego, en lugares que nos remontan a la Grecia antigua, todo ello desde el juego Zelda II: The Adventure of Link

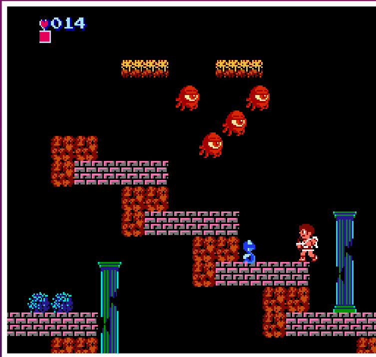




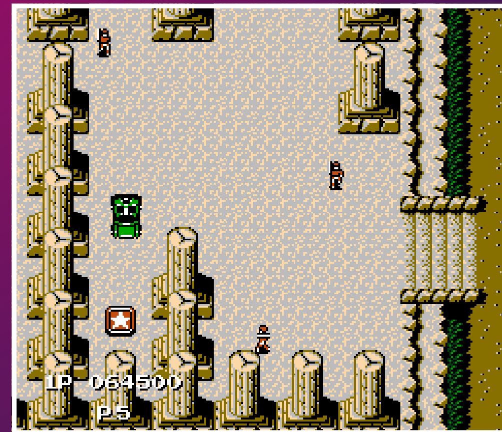

Sunsoft hizo para Japón un juego de aventuras que se viven en el continente perdido de la Atlántida: Atlantis No Nazo



The Battle of Olympus está enteramente basado en la mitología Griega



Basado en la mitología griega, Kid Icarus es de las mascotas favoritas de Nintendo



Con grandes estatuas de medusa, el mal ataca desde las ruinas Griegas en el juego de guerra Jackal

# OpinioNES



## LA ESENCIA DE LA CONSOLA NES

Sólo el que lo ha vivido puede estremecerse ante el recuerdo de aquella forma de afrontar los videojuegos. Videojuegos que no tenían la pretensión de cambiarnos la vida, ni de hacernos llorar, ni, en muchos casos, de contarnos nada parecido a una historia. La esencia de la NES, y por consiguiente extensible al resto de video consolas de su generación (y de generaciones cercanas), reside en la inquebrantable idea de que los videojuegos deben ser, ante todo, divertidos.

## DIVERSIÓN ANTE TODO



Más allá de lo pomposo que pueda sonar hablar de "esencia", "personalidad" o "carisma" aplicándolo a un conjunto de circuitos o, peor aún, a una hilera de ceros y unos; esos términos seguramente tan impropios sirven mejor que cualquier otro que nos podamos inventar.

La esencia, la reducción a un simple concepto de un abanico de elementos independientes tan variado como vasto, ni siquiera es algo único y cerrado. Al contrario, es absolutamente subjetivo. Para algunos puede ser la búsqueda del entretenimiento directo, para otros el paradigma del desafío, y algunos podrían pensar inmediatamente en el *pixel art* y el *chiptune*. Por otro lado, la idea mental que algunos pueden tener de la consola **NES** no es más que la de un trasto pasado de moda, lleno de videojuegos simples, sobrevalorados y ariscos, donde se nota que el testeo por terceros brilló por su ausencia.

Una vez asumido que la imagen mental de algo tan ecléctico como la **NES** difiere a la fuerza de un individuo a otro, me remito al primer párrafo de este texto: la esencia de la primogénita de **Nintendo** anida en esos juegos con cuatro o cinco niveles heterogéneos y bien diseñados, en la mejora continua de la habilidad del jugador, en el ocasional pico de dificultad aparentemente insalvable y, sobre todo, en pasarlo bien con un videojuego desde el minuto uno. La visión subjetiva de alguien que ha tenido la suerte de vivirlo.

Podíamos jugar una y otra vez a **Battletoads** sin pasar del tercer nivel y no dejar de reconocer lo buen juego que es.



Si era necesario, con unas cuantas imágenes la consola nos daba un preámbulo, una intro, y hasta un objetivo lo más simple, lo más directo, y siempre allegado a la diversión

Pasábamos las horas muertas con **Balloon Fight** simplemente por intentar batir el record de puntos de nuestro amigo.

Gastábamos libretas cuadriculadas para representar los mapeados de **The Legend of Zelda** y **Metroid**, así como para apuntar los relativamente cómodos passwords de la saga **Mega Man**, situaciones que ya no se dan, que se pueden emular pero que no son lo mismo.

## DIVERSIÓN RETRO

Ahora es "retro", antes era "lo máximo"; y pese al presente auge (seguramente efímero) del estilo ochobitero que observamos en ciertas obras independientes y en publicaciones por amor al arte como la que tenéis entre manos (o proyectada en la pantalla de vuestro ordenador), es innegable que el mundillo ha abandonado la senda iniciada hace varias décadas.

La diversión directa pasó a un segundo plano y se dejó de fomentar el entrenamiento y la dedicación como único método para superar un reto. ¿Acaso se pueden permitir ahora mismo las grandes compañías que alguien deje de comprar la segunda entrega de una saga porque no sean capaces de completar la anterior? Pues **Konami** no se cortó en lanzar **Super C** y dotarlo de una dificultad superior incluso a la de **Contra**. Lo mismo con **Ninja Gaiden**. Y todos tan felices, oye.

Quizá es que cuando a un videojuego se le suman una serie de condicionantes que antes no tenían, como una excesivamente fuerte carga narrativa, las cosas cambian.



**Algunos leíamos entre líneas y medio entendíamos, pero inventábamos nuestra propia historia**

# OpinioNES

Y es que no es sólo eso, puesto que la importancia del componente económico ha crecido de forma exponencial: se habla de superproducciones. Las superproducciones en la **NES** no requerían una interminable lista de personal (échenle un ojo a los créditos de cualquier juego reciente de **Ubisoft**), sino buenas ideas e ingenio para llevarlas a la práctica.

## EL RETO DE LOS RETOS INSALVABLES

No vamos a ser tan ingenuos como para creer que el desarrollo de juegos para **NES** era un camino de rosas. Todo lo contrario: las herramientas destinadas a la creación de videojuegos para una plataforma determinada no eran tan intuitivas como las que se desarrollan hoy en día. Era todo mucho más artesanal, basados en pequeños equipos multidisciplinares y con una cadena de contactos mucho más corta (aunque no necesariamente menos hosca). Por eso, el jugador tenía la sensación de estar ante un alarde de ingenio, no de un producto salido de un entramado empresarial que mueve verdaderas barrabasadas monetarias.

Que no se me malinterprete: el mundillo ha alcanzado una posición económica –aparentemente– privilegiada gracias a varias décadas de proporcionar al mundo productos inolvidables, pero no es menos cierto que esa posición también tiene algunas aristas peligrosas con las que los usuarios podemos cortarnos sin darnos cuenta.

## EL FANZINE COMPLEMENTO DE LA CONSOLA




Por eso, el valor de publicaciones como MagazinNES es doble: no sólo aportan un torrente de información, opinión y entretenidísimas secciones orientadas a un trasto pasado de moda, sino que además lo hace como si estuviera de viva actualidad, respetando la esencia de la consola, considerándola "lo máximo" y no algo "retro". Y creo que esto es lo que buscamos los que aquí acudimos: regresar a la esencia de la **NES**.

Y siendo esto, no me puedo ir sin antes recomendarles 10 juegos que, si bien no son exactamente mis favoritos, estoy seguro encontrarán la diversión de la que he hablado en esta opinión.

## MI TOP 10 RECOMENDACIONES

10 ADVENTURE ISLAND 1, 2, 3

9 PUZNIC

8 SUPER MARIO BROS 1, 2, 3

7 8 EYES

6 ROAD FIGHTER

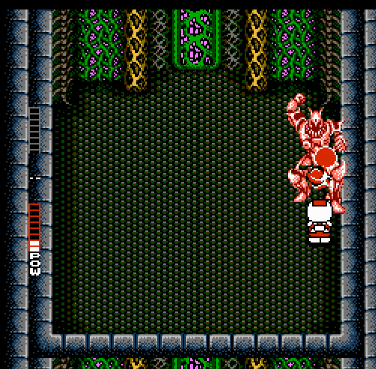
5 BIONIC COMMANDO

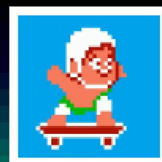
4 STREET GANGS / RIVER CITY RANSOM

3 CASTLEVANIA 3

2 ADVENTURES OF LOLO

1 BLASTER MASTER





Loquo

# NINJA GAIDEN

La mejor trilogía de las
Artes Marciales para tu NES

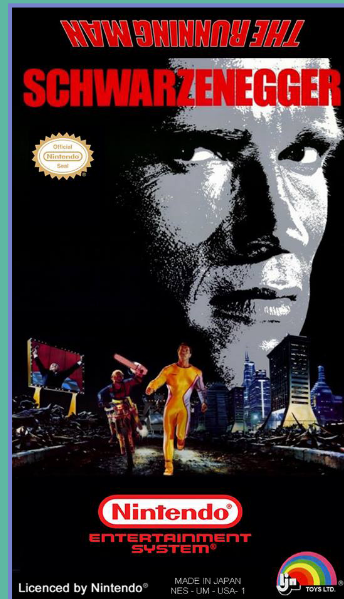



Para tu Nintendo Entertainment System

# FÉ DE RATAS

**ES QUE CON LOS PRETEXTOS LLEGARON LAS EXCUSAS**

¡Hola chamacada!, ¿cómo los trata la vida?...




Aquí estamos de nueva cuenta para reinventar el triángulo acutángulo, y para saborear los errores idos de la hebra, pero antes ¿ustedes saben cuantos tigres se necesitan para confundir a un niño?... pues tres tistes trigres (o eso) jajajaja, y sí que me gusta buscarle 3 pies al gato, por eso vámonos corriendo a ver lo que no vieron de ~~las fiestas de los~~ números pasados y otras cositas que pasan en casa mientras nos divertimos estando el gato ausente.

Desde que se inventaron las excusas se acabaron los pretextos, por eso ahora tenemos que hubo muchos juegos del pasado que según sus dueños o creadores ahora aparecieron quién sabe de dónde y nos quieren apantallar, como ese meme que dice "¡mira, un ovni, saca la peor cámara que tenemos!". El punto pues, es que en el número pasado estuvimos tentados de crear una nueva sección que hablara de los mitos y las realidades de los video juegos, de las artes "si hubiera", y de cosillas del estilo. La idea no está desechada (ups, ya la arruiné), solo les estoy dando un adelanto para ver si se me ponen todos *culecos*, y ver qué les parece esta iniciativa. Por lo pronto aquí una captura de nuestro amigocho Arnold etcétera en *The Running Man*, ¿a poco no está de pocas pulgas pensar cómo hubiera sido un juego de **NES** de esa peli?

---




Ahora bien y por otro lado (sin albur mis camaraditas), estudios recientes que su servidor acaba de inventar, confirman que a algunos de ustedes ávidos, exigentes, y surfeadores anónimos del internet, les gustan las cosas visuales, por lo que vengo a rete invitarlos a que también se den una pasadita por **MagazinNES** en ***Pinterest***. Es cierto, nos volamos mucho (o todo) arte de muchos lados, pero eso también quiere decir que en nuestro sitio encontrarás ya seleccionado desde imágenes artísticas de la consola, hasta otro tipo de conceptos originales que tienen que ver con la (suso) dicha, así que no dudes en buscarnos como "MagazinNES". También ahí podrás encontrar cosas curiosas como Mario saltando a un precipicio y un fotógrafo capturándolo en ese lapsus brutus (que solo alguien sin 5 sentidos de frente salta a un precipicio así ¿no?), o también podrás ver el reino seta desde un rubiks cube, entre otras charadas de esas.

Bueno, se terminó su sección favorita, gracias a todos por sus porras retro, pero sobre todo sus quejas, déjenme escribirlas en mi maquina de escribir invisible: takatakatakataka. Listo.

Les digo hasta pronto sin realmente querer decirles hasta pronto (qué mejor si nos quedásemos todo el día chacoteando con juegos). Recuerden que sus lluvias de ideas tormentosas son las que mejor bien recibo con mi paraguas, hasta la próxima y ¿ehh?... ¿qué dicen?... ¿cuidarme de Drácula?… ¡hay que cuidarse del hombre de la cadena! Si me disculpan, acaba de pasar mi queso, ¡chau!

¡Ahh!, casi se me olvida: como ese dechado de virtudes llamado Megaman se está poniendo sus moños, nosotros por la pena ajena mejor les obsequiamos algo de humor del tal por cual.

Humor MagazinNES Presenta...

# Tardes de estreno en Monstruópolis




Megaman ¿me llevas a ver el estreno monstruo mundial de “Escape de *El Planeta de los Robo-Monstruos*”?... por favor, por favor, por favor, ¿sí?...

Cualquier parecido con la realidad es meeeeera coincidencia

# Las Aventuras del Dr. Guay!-Li y el Dr. Wooórales

Hoy presentamos:

## El cielo está encapotado

Un día de colegio cualquiera (el día, no el colegio)

¿Qué pasó Megaman-sito? ¿Por qué tanta urgencia y preocupación en tu rostro de ocho añero?

Es que estaba jugando con Protoman-sito a “Piedra, Papel, o Tijera”, y yo saqué Piedra, y él Tijera, y se emprotomanó el canijo, ¿quién lo desemprotomanará?, el desemprotomanador que lo desemprotomane, buen desemprotomanador será...

Y aquello cundió como fuego en aserrín...

Guayyy!-Liiii, otra vez el hijo pródigo se enojó, parece que sigue siendo el problema de tu ineficacia para con su centro proto-atómico, ¿le echas un ojito?...

¡TU MEGA-GANSITO O COMO SE LLAME ME VA A SACAR CANAS BLANCAS Y A DESCOMPONER MI PROTOMAN-SITO!, ¡¿QUE NO VEN LO IMPORTANTE QUE ES LA CONSTRUCCIÓN DEL HADRÓN COLECCIONADOR MOLECULOFONICO DE PARTO-PARTÍCULAS?!

¡Upss! compermisito; yo mejor me voy a hacer un avión de papel-man, y de paso a ver si ya puso la marrana

Humor MagazinNES Presenta...

# "More Human than Human-Man"

Mientras tanto, en Daño Sustancial Co LTD

¡POR FIN!
He creado el primer robot que acabará con Megaman... o mejor dicho, Megaman acabará con él, y así, yo acabaré con él:
"*HUMAN-MAN*"
MUAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA
(turu turu tu, turu turu tu, turutu, turutu, tu turururururu)

PROYECTO DE
ROBOT MASTERS DE WILLY


CUTMAN


GUTSMAN


ELECMAN


HUMANMAN


ICEMAN


FIREMAN


BOMBMAN

Y ASÍ, SEIS SECUELAS, Y 47 ROBOT MASTERS DESPUÉS...

HUMANMAN DEFEATED

YOU GOT

HUMAN VULNERABILITY

(AND RUSH HUMAN HAIR BTW)



¿Qué me pasa? ¿por qué me siento tan... humano?... ¿por qué un planeta de robots lleva el nombre de un planeta de monstruos?...
¿de dónde venimos?... ¿por qué peleamos?... ¿por qué siento estas mariposas biónicas por Splash Woman?...

CONTINUE ?... 9... 8... 7...

¡¡MEGAMAN!!



# CONTINUE...



Es la extraña mezcla del presente y el futuro lo que de nueva cuenta nos conducirá al pasado para seguir dando protagonismo al sistema **NES**, y he aquí una muestra de lo que predecimos habrá en ese siguiente número.

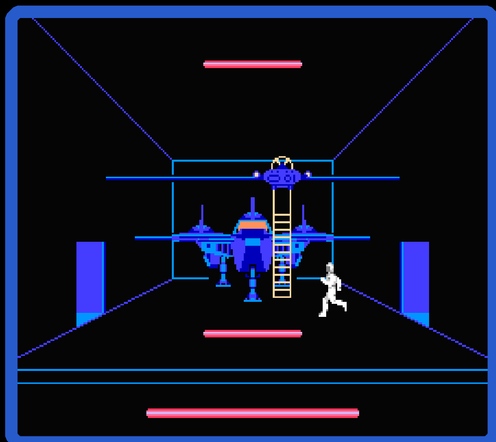



2 persona(je)s me han pedido que explique algunas cosas de **Super Mario World** para **NES**, así que dentro de la sección ***El Laboratorio,*** tendremos una análisis de este (o estos) juego no oficial.




Y en otra hectárea del plantío, y ahora que el conejo decidió salir a jugar, se nos ofrece para el siguiente número los detalles de la fiesta en su conmemoración (que se supone era de 50 años, pero en estos días debe ser ya como el setenta y algo y contando), con el título *The Bugs Bunny Birthday Blowout*.

En **Nacion NES** tomaremos los boletos de último minuto para ver a donde nos lleva el azar, y no te preocupes, que no será tan al azar, porque llevamos la valija bien equipada con lo mejor de **MagazinNES** para contarte sobre la Nación en turno.



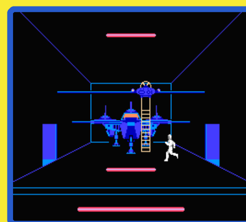
En los Natural Born Heroes, veremos como callar a un truculento Rey Hipopótamo en el juego Mike Tyson's Punch Out.

Y bueno, dicen que la vida es como una carrera de avestruces: nadie sabe lo que puede pasar, así que también puedes esperar todo tipo de sorpresas en nuestro número de cierre de año 2013 (lo sé, la revista va algo "retro"), desde trucos, anécdotas, análisis, curiosidades, y más detalles sobre los especiales de NES. No se te olvide además que en Facebook, Pinterest, Twitter, y el Blog hay más contenido relacionado a la consola. ¡Hasta la próxima!

## :::: Agradecimientos ::::

Muchas gracias a quienes me escriben preguntando, compartiendo, sugiriendo cosas, y aportando material. La lista es algo larga, pero este cuadrito es corto y mi memoria algo mala, pero con toda sinceridad gracias.

Por favor no copies este contenido ni parcial ni totalmente, ni lo uses para fines de lucro, pues su finalidad es el esparcimiento sin que tenga que costar. ¡Pasa la voz!





## :::: Dedicatoria ::::

Aunque ni Bowser ha de saber de fechas en particular, este número está dedicado a los que ya no estando con nosotros en persona, lo siguen estando de corazón.



**MagazinNES**
**Vol. 7 Num. 1 (No. 17)**
**Ene-Jun 2013**

**MagazinNES** es una publicación periódica de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los video juegos de **NES**, principalmente.



# ¡MEGAMANIA ROCKAMBOLESCA!

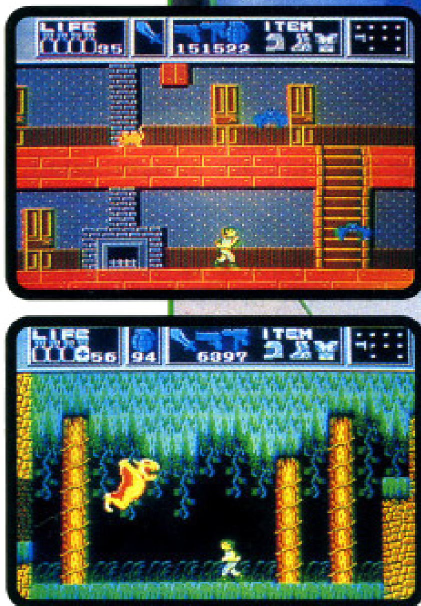
Busca muy pronto un extenso artículo Especial sobre la saga Megaman, su nacimiento en el sistema **NES** y sus no pocos misceláneos que trascendieron y lo siguen haciendo dentro de ese estilo que el tiempo le ha patentando como clásico, pero sobre todo divertido.

## YA FALTA POCO

## ¡NO TE LO PIERDAS!

# Dr. CHAOS™

## ¿Te atreverías a abrir la puerta a tus pesadillas?









FCI®
Not Just Kid Stuff

El fabuloso experimento dimensional del Dr. Chaos no ha salido tan fabuloso como se esperaba, y ahora una horda de criaturas sedientas de sangre lo tienen atrapado en su laboratorio que se encuentra alejado de la civilización. ¡Solo su hermano Michael puede rescatarlo!

Para tener éxito en su proeza, Michael debe enfrentarse a una casa embrujada llena de cobradores, que diga, monstruos. ¿Podrá atravesar los complejos de la Mansión en su intento por rescatar a su hermano?... ¿Será que con el arsenal que hay por la mansión, los potenciadores de energía y su valor, podrá armar la única arma capaz de enfrentar a la última y gran bestia llamada Canbarian?

:::: Gráficos horripilantemente bien hechos.
:::: Tres diferentes tipos de pantalla.
:::: Indicadores gráficos como nivel de vida, armas recolectadas, y armas en uso.
:::: Batería de guardado que salva tu marcador y el lugar donde te quedaste.

**GRATIS CAMISETA WCW**
En la compra de 2 títulos de FCI
(aplican restricciones*)